UWAGA OSTRZEŻENIE: NA PŁYTCE PEŁNA WERSJA GRY

TIMESHOCK !!!

2xCD

124 strony!!!

KONKURS Z ZESZYTAMI

CD-ACTION

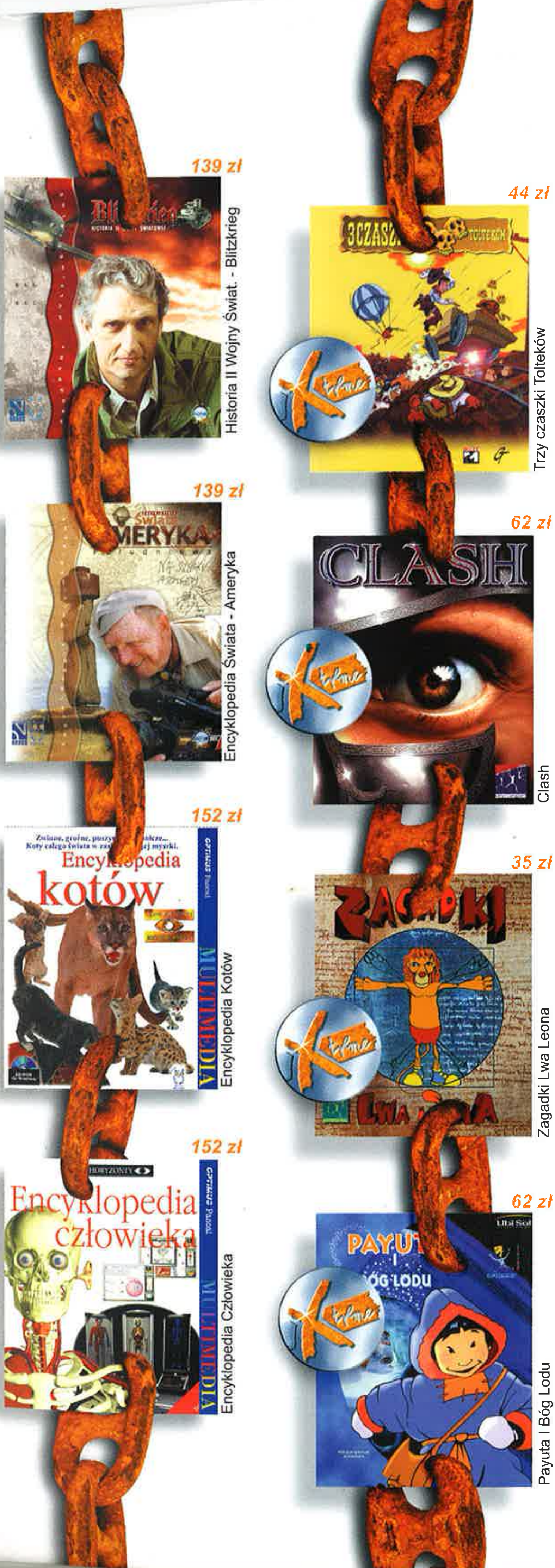
Numer 07/98 (26)
Lipiec 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 13 zł 99 gr

GEX
Enter the Gecko

Army Men
Forsaken
Motorhead
World Cup 98
Nightmare Creatures
Cyberstorm II: Corporate Wars
Spec Ops: Rangers Lead the Way
The X Files Unrestricted Access

Silver Shark
ISSN 1426-2916
07



market 2000

Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamówienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo, odbiór za zaliczeniem pocztowym, realizacja zamówienia do 7 dni roboczych.

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 125 zł, **Final Liberation** 139 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Zork Grand Inquisitor** 134 zł, **Hexen II** 125 zł, **Tomb Rider II** 134 zł, **Dark Reign** 107 zł, **Heavy Gear** 134 zł, **Star Control** 130 zł, **World League Basketball** 139 zł, **FIFA '98** 134 zł, **Panzer General** 134 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 62 zł, **Fighting Force** 139 zł.

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 98 zł, **Czarownica Agata** 53 zł, **Multimedialne la, la, la** 53 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Herkules Animowana Bajka** 143 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**

CD-ACTION

e-mail: cdaction@mikrozet.wroc.pl

Numer 26
Lipiec 98

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Rob Freeman (USA), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki, Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Sebastian Dragun

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Witold Zagrodny
Prezes zarządu

Jerzy Kucharz
Wiceprezes zarządu

Zbigniew Bański
Dyrektor wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Agnieszka Biernat
tel. 0602 675019

Tadeusz Gramiak
tel. 0601 783963

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
90.000 egz.

Parada Naczelnych w gatkach na plaży

(niewykluczone, że wkrótce się zdarzy)

Zbyszek Bański: Kiedy byłem mały jak dysk twardy Lorda Yabola, kolega zapytał mnie, czy wiem, co jest lepsze od dużej porcji lodów...

Jurek Poprawa: Hm, no ja wiem co (wbrew pewnej reklamie w TV) - ale ponieważ czytają nas niepełnoletni...

Zbyszek: A, to też... Ale od dużej porcji lodów lepsze są dwie duże porcje a najlepiej z kawałkami czekolady. A czy ty wiesz, co jest lepsze od nowiutkiego i pachnącego świeżym lakierem letniego wydania miesięcznika CD-Action?

Jurek: No, teraz to już nietrudno zgadnąć! Lepiej mieć przecież dwa oddzielne numery - osobny w lipcu i sierpniu, zamiast łączonego wydania lipcowo-sierpniowego. Korzyści widać gołym okiem: dwa razy więcej demek w ciągu wakacji, dwukrotnie więcej recenzji. Jest czym wypełnić nadmiar wolnego czasu, kiedy "jest deszczowe lato i mokną świerszcze w mokrym sianie".

Zbyszek: ...albo gdy "na plaży słońce praży, bladość ciał zanika" a "lato, lato wszędzie, zwariowało, oszalało moje serce"...

Jurek: Tak, tak... znamy te wakacyjne przyśpiewki. CD-Action w każdym razie wakacji nie ma. Wytłumacz jeszcze tylko, co z tą czekoladą w lodach.

Zbyszek: Czekolady do miesięcznika nie dodajemy, ale mamy coś jeszcze smaczniejszego. Na jednym z krążków czeka na drżące z wrażenia ręce graczy pełniutka wersja świetnych flipperów. Nie można krzyczeć na papierze, ale muszę to zrobić: LUUUDZIEEE!!! DAJĄ ZA DARMO TIMESHOCKA!!!

Jurek: Cicho, nie drzyj się tak, bo ratownik nas z plaży wywali. Timeshock z firmy Empire Interactive powiadasz. No, no! Ta gra ma przecież chyba mniej niż rok? A co będzie w sierpniu? Będą znowu bakalie do lodów?

Zbyszek: Jasne! Będzie znowu pełna komercyjna wersja prawie nowiutkiego symulatora. Ale jakiego? Cierpliwości... Nie będziecie żałować! Znowu za darmo! Zresztą poszukajcie informacji o nim na dalszych stronach czasopisma (gdzie - nie powiem). Wyobrażasz sobie - dwie bardzo dobre, nowe gry pod Windows w ciągu jednych wakacji. Tego jeszcze nie było.

Jurek: Skoro tak, to wypada tylko zaprosić do lektury dwóch wakacyjnych numerów i życzyć dobrej zabawy przy bardzo dobrych grach.

Zbyszek: Wiesz o co jeszcze zapytają czytelnicy, gdy tylko skończą grać w Timeshock?

Jurek: To oczywiste, Watsonie. Zapytają "czemu na tym drugim kompakcie nie ma żadnych innych demek, mimo iż parę się by tam jeszcze zmieściło?".

Zbyszek: Wynika to z twardych praw rynku. Firma zgodziła się na na udostępnienie (naturalnie nie za darmo, oj nie; chciałbym tyle zarobić przez rok...) nam gry pod warunkiem, że NIE BĘDZIE ŻADNYCH INGERENCJI na CD z Timeshock. A oznacza to tyle, że nie mamy prawa zmienić tam choćby bajta - tzn. nie możemy tam dodać choćby bajta. Troszkę szkoda ale... gdy w zamian jest taka gierka... jakoś się z tym można pogodzić. Tym bardziej, że na drugim (a właściwie pierwszym) CD-ku demek jest od groma - i to naprawdę wymiatających. A do tego na CD z Timeshock jest ponad 30 (!) ścieżek audio z collerską muzyką! Ponad 66 minut ostrej rockowej, nieco "metalizującej" jazdy bez trzymanki! Puście dźwięk przez wieżę stereo - to dopiero wrażenia!

Jurek: Przycisz to!!! Łeb mi pęka od nawału decybeli i rzężących gitar! Uff... już lepiej. Swoją drogą muzyka jest w porządku. Co to miałem jeszcze powiedzieć... Zaraz, gdzie scenariusz? Aha. Skoro już mówimy o zawartości CD, to piśnij chociaż słowo o tym, co jest warte uwagi w numerze.

Zbyszek: W tym numerze szczególnie polecam recenzje gier Special Operations, Army Men, Forsakena, Motorhead, Nightmare Creatures oraz Gexa. Jestem pewien, że te gry zakręcą wami niemiłosiernie. Proponuję też przejrzenie wieści z Atlanty. Rozmawialiśmy tam z samą Larą Croft i widzieliśmy niemało... doskonałych propozycji gier. Obejrzyjcie fotografie i screeny. Warto też bliżej przyjrzeć się opisom (testom) kompletu kierownic. Mówię wam - istny szał przy komputerze!

Jurek: Nie jest to zwyczajny numer, szczera prawda. Ale nie tylko ze względu na Timeshocka i porę roku. Mamy tym razem więcej Action Redaction, trochę mniej Chaosu (pocieszymy fanów RPG - od następnego nuemru KCh w starej objętości) i sporo "wakacyjnego luzu" (sami zobaczcie, co to oznacza w praktyce). Teraz może jeszcze jedno wyjaśnienie - karty wstępu do Empików wysyłamy pocztą, nazwisk nie publikujemy w tym numerze, ale maszyna kręci się nadal. Za miesiąc będą też wyniki wszystkich zaległych konkursów. Sorry za zwłokę!

Zbyszek: Ech, piękne mamy wakcje tego roku! Gorąco i w ogóle... To co, zmieniamy bitmapę? Znudziły mi się już te Wyspy Kanaryjskie. Może teraz zarzucisz jakieś Hawaje?

Jurek: OK, na życzenie Honolulu. A czytelników już żegnam. Cześć! Ahoj, do zobaczenia w Ustce!

Zbyszek: I we wszystkich innych miejscach, gdzie sprzedają prasę!

Jerzy Poprawa *Zbigniew Bański*

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Inne ciekawe:

10.000 klipartów	25,-
Biblioteka programisty	25,-
Clipart collection	25,-
Designer 6.0 ang.+ 4.0 pol.	49.50
Eksplozja klipartów	25,-
English Translator	185.,-
Euro Letter professional	49.50
Kreator WWW	25,-
LangMaster Słownik j.ang. DVD	199,-
LangMaster Słownik j.ang. CDROM	199,-
LangMaster Pack 4xCD	199,-
LangMaster Kit 5xCD	299,-
Picture Publisher 6.0	49.50
Polskie Fonty	69,-
Polskie Fonty upg.office 97	35,-
Polskie programy 2 *NOWOŚĆ*	25,-
Słownik matematyczny *NOWOŚĆ!*	49,-
Windows Draw 5.0 Micrografx	49.50

Manga:

Kiss	35,-
Kiss XXX Collection	35,-
Mangowe Okienka	28,-
World of Manga 1	25,-
World of Manga 2	25,-
World of Manga 3	25,-
World of Manga 4	25,-
Ninja Scroll (film 2 x CD)	110,-
Akira (film 2 x CD)	110,-
Appleseed (film)	110,-
Manga Balanga	35,-
Manga Power	35,-
Manga XXX Collection	35,-
Manga Fantasy	35,-

Gry erotyczne:

Monte Carlo Casino	49,-
Wet - the sexy empire	111,-
Diva X Rebeca	59,-
Gry hazardowe i erotyczne	25,-

SEX OFERTA tylko dla dorosłych
ZAKAZANE KATALOGI wysyłamy
na specjalne życzenie pocztą, faksem lub mailem
część znajduje się na naszej stronie www.

Gry:

Duke Nuken 3D	79,-
Andretti Racing	45,-
Atlantis *(po polsku)*	115,-
Bez dzojstika nie dotykaj 2	25,-
Black Dahlia *8xCD*	169,-
Bolek i Lolek	79,-
Carmegedon WKRÓTCE	49,50
Deadlock 2	139,-
Destruction Derby 2	39,-
Die by the sword	163,-
Die Hard Trilogy	45,-
DUNE 2000 *NOWOŚĆ*	tel.
Earth 2140 *(po polsku)*	49,-
Earth 2140 mission pack	49,-
Emergency WKRÓTCE	49,50
Eye of Beholder III	37,-
Fade to Black	25,-
Fallout	159,-
Freddie WKRÓTCE	49,50
Fifa Soccer '97	45,-
Fifa Soccer Manager	49,-
Final Doom	49,-
Fire Fight	39,-
Forsaken	159,-
GRY 4 U 2	25,-
Imperium Galactica	49,-
Interstate 76	49,-
Jack Orlando *(po polsku)*	49,-
Kick Off 98	45,-
Kupiec PL	45,-
Man of War	49,-
Mortal Kombat 3	49,-
Moto Racer	45,-
Nuclear Strike	45,-
Quake	49,-
Queen the eye	145,-
Reah *NOWOŚĆ 6xCD (po polsku)*	156,-
Realms of Arkania	49,-
Red Baron 2 *NOWOŚĆ*	tel.
Reflux *NOWOŚĆ (po polsku)*	49,-
Shadows over Riva	49,-
Sim City 2000 + Theme Hospital	159,-
Sim Tower	45,-
Simon the Sorcerer 2	49,90
Speedway Menager *NOWOŚĆ*	tel.
Syndicate plus	39,-
Syndicate Wars	45,-
Target *NOWOŚĆ 3D (po polsku)*	58,-
U.S.Navy Fighters 97	52,-
UFO + X-Com	78,-
Wersal 1685 PL	87,-
World Cup 98 *NOWOŚĆ!!!*	145,-
X-FILES; Unrestricted Access *NOWOŚĆ*	85,-

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ:
od godz.8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006,
od godz 16.00 do 19.00 (071) 3460086

FAKSUJ:
(071) 3537010

INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie:
www.exe.com.pl lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

Sklep firmowy:
Dom Handlowy KAMELEON
Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro

Biuro handlowe:
Wrocław, ul. Kolista 4

EXE

Muzyka:

Beat 2000 Extravaganza *NOWOŚĆ*	59,-
Beat 2000 *(po polsku)*	110,-
Biblioteka muzyka	25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne *NOWOŚĆ*	25,-
Eksplozja dźwięku	25,-
Skarbiec muzyka	25,-
Wavy dla wymagających	25,-

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 4

Programy użytkowe

Historia PRL 10
Dzieje PRL

Bałagan w archiwum 11
The X Files Unrestricted Access

Uniesienie, czyli klony ofiar tuńczyka 12
Andy Warhol, Legenda XX wieku

Góralu, czy ci nie żal? 14
Tatry: Góry Polskie

Kosmiczne ABC... 16
Umiem pisać!

Dinomania? 17
Dinozaury

Powrót do przeszłości 18
Starożytne Cywilizacje

Barbie girl 20
Barbie. Projektantka mody

Pora na dobranoc 22
Plays for Children

Pod powierzchnią powierzchni 24
Budowa i ewolucja Ziemi

Pocztówka z Polski 25
Polskie kliparty

Gry przegląd

Manager po raz trzeci 26
Championship Manager 3

Następca Quake 2? 27
Requiem: Wrath of the Fallen

Mieszanka piorunująca!? 29
SHOGO: Mobile Armor Division

Szaleństwo do kwadratu 30
Sanitarium

Robotyczne potyczki 31
Reflux

Postnuklearny ripley 32
Fallout 2

Wio, smoku! 33
Drakan

Tylko dla orłów 34
Commandos: Behind Enemy Lines

C&C żyje! 36
Command & Conquer - Tiberian Sun

Iluzja? 37
Illusia: Quest for the Eterals

Mechwarriory i RTS? 38
Mech Commander

Nadpopulacja 39
Populos: The Third Coming

Gry recenzje

Wejście smoczka 40
GEX Enter the Gecko

Maximum ciśnienia 42
Motorhead

Oby do dołka... 44
Golf 98

Bandyci na ulicach 45
Target

Nowy, wspaniały świat? 48
Feeble Files

Czerwony punkt 50
Emergency: Fighters for Life

Wacki na start 52
Wacki. Kosmiczna Rozgrywka

Z pamiętnika małego samochodzika 54
ShadowMaster

Wojna o świątynie 56
Deadlock II: Shrine Wars

Imperium przemysłowe 58
Industry Giant

Piłkarski obowiązek 60
World Cup 98

Cannon Fodder 3? 62
Army Men

Rakietowy sport... 65
Game, Net & Match

Gadżety przyszłości 66
Gadget. Past as Future

Agent "specjalny" Hopkins 69
Hopkins FBI

Człowieku, nie irytuj się 70
Wyspa 7 skarbów

Liga mistrzów 72
NHL Powerplay 98

Czad!!! 74
Spec Ops: Rangers Lead the Way

Cybernetyczna burza 78
Cyberstorm II: Corporate Wars

Porażka 83
World League Soccer 98

Nocne koszmary 82
Nightmare Creatures

Wyrzutki 84
Forsaken

Młodszy brat Chessmastera 86
USCF Chess

Różności

Obcy raz jeszcze... 86
Space Hulk. Vengeance...

W magicznym królestwie 88
Realms of Arkania

Star Wars inaczej 90
Kontrowersje w Gwiezdnych Wojnach

Adventures of You 93
Recenzja gry z roku... 2015.

Królestwo Chaosu 94

Widziałem Larę Croft 96
Co nowego i ciekawego w świecie gier komputerowych?
Relacja z targów E3 w Atlancie

Scena komputerowa 98

Pomocna Dłoń 101

Action Redaction 102

Sprzęt komputerowy 106

Wywiady... 114
...Z Billem "Wild Billy" Stealey'em

Kajko i Kokosz - solucja 116

War Gods - ciosy 118

Battle Arena Toshinden - ciosy 119

Tipsy 120

Jak zamówić prenumeratę? 121

Top 20 122

Indeks gier

Adventures of You - 93 ;-)
Army Men - 62
Battle Arena Toshinden - 119
Championship Manager 3 - 26
Command&Conquer - Tiberian Sun - 36
Commandos: Behind Enemy Lines - 34
Cyberstorm II: Corporate Wars - 78
Deadlock 2: Shrine Wars - 56
Drakan - 33
Emergency: Fighters for Life - 50
Fallout 2 - 32
Feeble Files - 48
Forsaken - 84
Gadget. Past as Future - 66
Game, Net & Match - 65
GEX Enter the Gecko - 40
Golf 98 - 44
Hopkins FBI - 69
Illusia: Quest for the Eterals - 37
Industry Giant - 58
Kajko i Kokosz - 116
Mech Commander - 38
Motorhead - 42
NHL Powerplay 98 - 72
Nightmare Creatures - 80
Populos: The Third Coming - 39
Realms of Arkania - 88
Reflux - 31
Requiem: Wrath of the Fallen - 27
Sanitarium - 30
ShadowMaster - 54
Space Hulk. Vengeance... - 87
Spec Ops: Rangers Lead the Way - 74
SHOGO: Mobile Armor Division - 29
Target - 45
USCF Chess - 86
Wacki. Kosmiczna Rozgrywka - 52
War Gods - 118
World Cup 98 - 60
World League Soccer 98 - 83
Wyspa 7 skarbów - 70

Zawartość Cover CD

Jak zawsze informujemy, że podajemy tu mocno skrótowe opisy demek i programów. Dokładniejszych informacji szukajcie w plikach typu „read.me", które zwykle zawarte są w katalogu z grą. Przypominamy też, że:

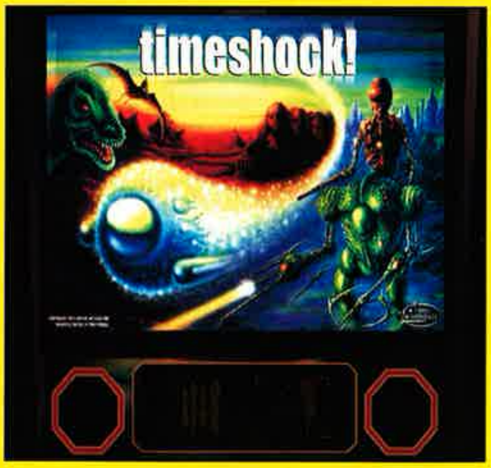
Żółte tło - oznacza grę/program w pełnej wersji.
Zielne - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale dział też bez nich.
Czerwone - gra działa tylko na komputerach wyposażonych w akceleratory grafiki.

KOLEKCJA CDA - GRA NR 1

Począwszy od tego numeru znajdziecie tu taki napis (być może nawet co miesiąc?) oraz logo CD-Action na jednym z krążków. Co one oznaczają? Otóż tyle, że gra opatrzona takim godłem różni się od swej komercyjnej wersji tylko w dwóch miejscach: nie jest opakowana w firmowe pudełko... i jest całkiem za darmo. A poza tym - bajt po bajcie - odpowiada temu, co za ciężkie pieniądze możecie nabyć w sklepach. Nawet kompakt wygląda dokładnie tak samo, jak oryginalny prototyp. Postanowiliśmy robić czytelnikom prezent z jednej tylko gry w każdym numerze pisma, ale za to jakiej! Zdradzimy tylko tyle, że w kolejce czekają BARDZO atrakcyjne tytuły (i nie pytajcie jakie - to w końcu ma być niespodzianka!). Zatem - bądźcie cierpliwi... bo naprawdę warto! A na początek prezentujemy Wam grę...

TIMESHOCK

(Empire Interactive)



Znakomity pinball w pełnej wersji! Pozwolimy sobie przytoczyć fragmenty recenzji (Yasia) z CDA 09/97 - jak widać, gra jest jeszcze całkiem świeża!

(...) Po pierwsze - gra chodzi tak pod DOS, jak i Windows'95. Dla komputerów wyposażonych w 8 Mb Ram przygotowana jest specjalna wersja, która głownie różni się czasem doczytywania stołu itp. (...) To co mnie zaskoczyło, to nie wygląd stołu, a dźwięk sączący się z głośników. Ponad 30 kawałków w wykonaniu grupy Stiff Little Fingers bezbłędnie pasuje do atmosfery gry (można jej słuchać z „normalnego" odtwarzacza CD). Grafika... To mnie zabiło. (...) Można grać w rozdzielczości 1600x1200, w trybie true-color (...) Pięknie zrobiony i maksymalnie kolorowy stół, do tego realistycznie zachowujące się kulki (nawet widać na nich refleksy światła). (...) Można np. włączyć coś w rodzaju GOD_MODE, za pomocą którego możemy zmienić praktycznie wszystkie parametry stołu i gry: od ilości bil zaczynając, a na sile odbijania bumpów kończąc. Pozwala to na dużą dowolność w grze i częściowo likwiduje mankament, jakim jest tylko jeden stół (!) zawarty w grze.
(...)O jakości wykonania stołu można się przekonać w opcji Examine Table w menu. Chyba dopiero przy pięciokrotnym powiększeniu widać piksele. Warte zaznaczenia jest, że stół zajmuje tyle samo miejsca na ekranie w każdej dostępnej rozdzielczości (...) Timeshock to wspaniały pinball, na miarę dzisiejszych możliwości naszych komputerów. Naprawdę warto w niego zagrać. (...)

Recenzent dał grze ocenę 8/10 i wydaje się nam, że po roku bez problemu można bez wahania przyznać jej co najmniej 7/10. Na CD1 znajdziecie przetłumaczony plik „timeshock read.me"; radzimy jego lekturę jeśli posiadacie 8 mb Ram i/lub słabe procesory. Jest też oryginalna instrukcja w formacie Acrobat Readera (AR też jest w jednym z katalogów na CD z grą, bez strachu). Zresztą nawet bez patrzenia w instrukcję każdy poradzi sobie z pinballem! Więc... miłej zabawy!

Wymagania: Pentium, 8 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95/DOS.

Queen: the Eye

(Electronic Arts)

Właściwie trudno tę grę zakwalifikować do jakiegoś gatunku: przygodówka? gra akcji? gra karate? Hm - wszystkiego po trochu, w 3D, z muzyką zespołu Queen! Demko zajmuje ponad 55 Mb na HDD. Jej recenzja była niedawno w CDA.

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95.

Beast Wars: Transformers

(Hasbro Interactive)

Czyli... zamaskowane rrroboty!! (pamiętacie jeszcze tę reklamę w TV?). A tak w ogóle jest to nawalanka 3D w TPP. Coś pomiędzy Outwars i... Turokiem (ach te dinozaury!). Demko zajmuje około 13 Mb. Sterowanie: kursory, CTRL (skok), spacja - strzał.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

Comanche Gold

(NovaLogic)

Jeśli ktoś lubi symulacje helikopterów, a szczególnie cykl Comanche - nie może przejść obojętnie obok tego dema. Oto macie poprawioną wersję Comanche 3! Sterowanie opisane jest w samej grze (w opcjach na górnej belce); pamiętajcie tylko, że doladowywanie misji trochę trwa - nie wpadajcie w panikę, gdy wyda się wam, że gierka się zawiesiła. Po ...nastu sekundach gra na pewno się uruchomi... Demko zajmuje 17 Mb na HDD.

Wymagania: Pentium, 16MB, Win95, DirectX

Formula 1 '97

(Psygnosis)

Gierka zebrała w swoim czasie trochę po krzyżu od naszego recenzenta - ale sami zobaczcie, czy słusznie. Ta symulacja wyścigów Formuły 1 może faktycznie nie zachwyca realizmem jazdy - ale wrażenia wizualne są całkiem niezłe (szczególnie z akceleratorem). Demo zajmuje ponad 90 Mb! Ale za to daje wam naprawdę ogromną swobodę wyboru: trybu gry, kierowcy, samochodu (łącznie z doborem poszczególnych elementów wyposażenia), poziomu trudności itp itp. Dla tych, którzy po prostu chcą sobie pojeździć i lubią gry na PSX - jak znalazł. I jeszcze jedno - program dość długo się „namyśla" na ekranie tytułowym. Zalecamy cierpliwość - w końcu ruszy.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie pojazdem
A	- gaz
Z	- wsteczny
F5	- naciśnij, gdy widzisz, że twoja maszynka jest za słaba na tę grę
F11	- zgrywa screen - tylko w wersji 3Dfx (i max. 8 obrazków)

Wymagania: P-120, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, ew. akcelerator.

FINAL FANTASY VII

(EIDOS)

To po prostu zapiera dech. Chyba najlepsza wizualnie gra RPG, a ucieszy jednocześnie miłośników... mangi, gier akcji itp. To trzeba po prostu zobaczyć! Szkoda więc, że wymagania sprzętowe (32Mb Ram, akcelerator) sprawią, że spora część z was będzie musiała poprzestać na czytaniu tych słów... Demko zajmuje jakieś 75 Mb, sterować można z klawiatury, myszy i gamepada. Więcej o klawiszologii - w pliku read.me.

Klawiszologia:

Kursory	- poruszanie się oraz menu akcji
Enter	- akcja
Lewy Ctrl	- Cancel lub Run (w zależności jakie menu wybraliśmy kursorem)
Lewy Shift	- Menu
Spacja	- przełączanie się na inną postać
End	- „lista celów" w bitwie
Insert	- pauza (podczas bitwy)
Delete	- Help
Ctrl-Q	- Quit

Wymagania:P166, 32MB RAM, Win95, DirectX 5, akcelerator grafiki

KKND 2: Krossfire

(Melbourne House/Beam Software)

Druga część bardzo dobrego RTSa. Demo zajmuje 11 Mb. Szczegółowa instrukcja w pliku read.me (przeczytaj koniecznie!). Sterowanie - myszą i klawiaturą.

Klawiszologia:

Alt	atak
Shift	wyznaczanie trasy
Tab	radar on/off
Ctrl	Defend mode
I	Infantry menu
V	Vehicles menu
C	Constructibles menu
P	Aircraft menu
B	Buildings menu
T	Towers menu
W	Walls menu
-	zmniejszenie tempa gry
+	zwiększenie tempa gry
F	Fight mode
G	Guard

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX5

KYODAI 4.28

(Rene-Gilles Deberdt)

Kiedyś już mieliście okazję się zetknąć (na naszych Cover CD) z tego typu grą. A oto najnowsza wersja Kyodai Mah-jonga. Jest to znakomita, prosta i wciągająca gra logiczna, bazująca na chińskim domino. Wystarczy parę chwil, by w pełni opanować jej zasady - a grać można aż do upadlego... Demko zajmuje 3 Mb.

Wymagania:486, Windows'95/Windows 3.1x, SVGA, karta muzyczna.

Motorhead

(Gremlin Interactive Ltd.)

Znakomita wyścigówka - i to powinno wam wystarczyć, by z entuzjazmem wziąć się za zabawę. Demko zawiera intro, i choć nie daje specjalnej możliwości manewru przy wyborze pojazdu, toru itp., to i tak wykopuje mózg z czachy. Do wyboru są dwie wersje: ci, którzy nie mają akceleratora powinni wybrać low-res, szczęśliwi posiadacze dopalaczy - hi-res. Jeśli jednak demko „gryzie" się z waszym akceleratorem - no to niestety, również trzeba będzie grać w low-resie... Demo potrzebuje około 40 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie, gaz, hamulec
Spacja	- widok wstecz
F1-F3	- ujęcia kamer
ESC	- wyjście

Wymagania:P-133, 24 Mb Ram (!), SVGA, karta muzyczna, Windows'95, ew. akcelerator.

Team Apache

(Simis\Mindscape)

Druga część bardzo dobrego RTSa. Demo zajmuje 11 Mb. Szczegółowa instrukcja w pliku read.me (przeczytaj koniecznie!). Sterowanie - myszą i klawiaturą.

Klawiszologia:

Alt	atak
Shift	wyznaczanie trasy
Tab	radar on/off
Ctrl	Defend mode
I	Infantry menu
V	Vehicles menu
C	Constructibles menu
P	Aircraft menu
B	Buildings menu
T	Towers menu
W	Walls menu
-	zmniejszenie tempa gry
+	zwiększenie tempa gry
F	Fight mode
G	Guard

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX, ew. akcelerator

Battery Check
(Orange Games)

Sympatyczna platformówka 2D na engine Jazz Jackrabbit 2. Demo zajmuje troszkę ponad 3 Mb i jest... po holendersku, ale to w niczym nie przeszkadza (gorzej jest z read.me ;-)). Sterowanie: kursory, CTRL.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

Incubation: The Wilderness Missions
(Blue Byte)

Znakomita gra Incubation doczekała się kolejnego data-dysku. Trzeba przyznać, że autorzy postarali się dorzucić trochę nowych rzeczy. W demie (nie wymaga posiadania pełnej wersji gry!), w trybie Instant Action, macie dostęp do kilku nowych broni (piła łańcuchowa... hm...), a akcja dzieje się w dżungli pełnej naprawdę groźnych sku...rczybyków, m.in. potrafiących ziać ogniem. Czad! Demko potrzebuje jakieś 30 Mb na HDD. Sterowanie itp. - tradycyjnie w pliku readme.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX5, ew. akcelerator

Commandos: Behind Enemy Lines
(Pyro Studios\Eidos)

Znów symulacja komandosów, tym razem w czasie II wojny. W redakcji utworzyły się dwie frakcje: jedni uważają, że lepsze jest SpecOps, inni zaś zaklinają się, że ta gra nie ma sobie równych. No ale sami ocenicie, kto miał rację. O grze piszemy w CDA (w przeglądzie), więc nie będziemy się tu rozwodzić na jej temat. Tak czy siak - czadziorska gierka! W demie macie dostęp do dwóch misji, zajmuje ono około 32 Mb Ram.

Wymagania: P120, 16MB, Win95, DirectX 5

Super Match Soccer
(Acclaim)

No cóż - Mundial... więc nie może na naszych CD zabraknąć piłki nożnej. W demie tej gry możemy grać USA przeciwko Walii, ustalać taktykę i formacje (całkiem sporo). Sterowanie z joya i klawiatury (wszystko jest w odpowiednich menu).
Gra może nie powala na kolana, ale jest całkiem sympatyczna. Demo zajmuje tylko 10 Mb na HDD.

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95

VANGERS: One for the Road
(Interactive Magic)

Trochę wyścigi samochodowe... trochę strzelanina - a obie w bardzo niekonwencjonalnym ujęciu. O grze poczytacie nieco więcej w newsach. Demo zajmuje około 75 Mb! Klawiszologia (obszerna) w pliku readme. U nas wersja skrócona.

Klawiszologia:

Klawiatura numeryczna:

4/6	- lewo/prawo
8/5	- naprzód/ wstecz
Shift	- gaz
C	- hamulec
Enter	- inventory
Spacja	- aktywacja
1-4	- strzał z wybranej broni
CTRL	- salwa!
Tab	- zmiana celu
F1-F7	- kamery
+/-	- zoom/unzoom
0	- standardowy zoom
F11	- screenshoot
ESC/P	- pauza i dostęp do opcji

Wymagania: Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX

WACKI. Kosmiczna rozgrywka
(Seven Stars)

Demko - specjalna wersja dla CDA - polskiej przygodówki (opisywanej zresztą w tym numerze pisma). Trzeba przyznać, że gra jest „z jajem" i ma specyficzny, śmieszny klimacik. Więcej o programie poczytacie w pliku readme, na CD (demko startuje z CD-ka). Ponieważ demo zawiera NIE TYLKO demo gry, radzimy, gdy chcecie pograć, kliknąć na ikonkę małego fiata.

Wymagania: 486/66, 8 Mb Ram, Windows 95, SVGA, karta muzyczna

Tomb Raider 2
(EIDOS/Core Design)

Lara powraca raz jeszcze (już się robi TR3!) - tym razem macie do pogrania kawałek epizodu weneckiego. Demo potrzebuje 7 Mb na HDD. Po uruchomieniu demka z CD musicie podać partycję i katalog, do której się rozpakuje. Klawiszologia... kto jej nie zna? No, ale dla zasady:

Klawiszologia:

Kursory	- poruszanie się
Alt	- skok
CTRL	- akcja
Spacja	- wyjmij/schowaj broń
Shift	- powoooli (używaj z kursorami)
Ins	- popatrz
/	- rzuć flarę
ESC	- inventory/opcje

Wymagania: P-90, 16 Mb, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, Direct X, ew. akcelerator

PROGRAMY

Obliczenia fizykochemicze - program (baza danych) dla nauczycieli chemii i fizyki, ew. uczniów liceów i studentów zainteresowanych tymi przedmiotami.

DirectX 5.2 - jedno zdanie: ZAINSTALUJCIE TO (najnowsza wersja!), jeśli chcecie, by dema działały. I bez dyskusji! ;-)

SHAREWARE

Motocross - polska gierka dla miłośników motocrossu.

Pink Calendar - kalendarz i tzw. „day planner", czyli coś dla zapominalskich.

EXTRAS

Quake 2 - rozbudowany screen-saver na motywach Quake 2.

Bonus 1 - bajerki do Windows'95: kursory, ikony, coś dla hackerów, tapety, screen-savery, fajne programy itp. (Szczegółowy opis w pliku tekstowym, w katalogu, do którego rozpakujecie program). W sumie ponad 23 Mb.

Bonus 2 - raj dla gracza: edytory, save'y, tipsy, trainery, polska gra strategiczno-ekonomiczna, dodatkowe levele do gier, mnóstwo solucji po polsku itp. Opis - j/w. W sumie także ponad 20 Mb po rozpakowaniu.

Duke & Quake - edytor poziomów do Quake 2. Levele, edytory, użytki, fonty, desktop-theme itp. do Quake. Levele, screen-saver i desktop-theme do Duke'a. Razem jakieś 30 Mb (szczegółowy opis - w pliku tekstowym).

Scena - ponad 46 Mb stuffu. Najnowsze parties, modki czytelników CDA, grafy Lazura, intra 256B, polski music-dysk. Szczegółowy opis - w pliku tekstowym w katalogu, w którym rozpakujecie ten plik.

INDEKS GIER:

- Battery Check
- Beast Wars: Transformers
- Comanche Gold
- Commandos: Behind Enemy Lines
- Final Fantasy VII
- Formula 1 '97
- Incubation: The Wilderness Missions
- KKND 2: Krossfire
- KYODAI
- Motorhead
- Queen: the Eye
- Super Match Soccer
- Team Apache
- TIMESHOCK - PEŁNA WERSJA
- Tomb Raider 2
- VANGERS: One for the Road
- WACKI. Kosmiczna rozgrywka

CD-ACTION

Zaprasza do Jaskini Gier!

Przetestuj grę, zanim ją kupisz!

EMPIK

Lubisz gry? Nie chcesz kupować kota w worku? A może tylko masz ochotę pograć z kolegami w sieci? Nic prostszego! Musisz tylko przejść się (lub przejechać) do najbliższej siedziby Empiku! Po co?

Empik ma dla graczy specjalną ofertę: grasz na dobrym sprzęcie w najlepsze gry! Choćby dziś. Po przetestowaniu gier możesz je kupić na miejscu. Jaskinie Gier czekają na entuzjastów komputerowego szaleństwa!

Twój magazyn komputerowy CD-Action proponuje ci udział w losowaniu bezpłatnych kart upoważniających do wstępu i grania w Jaskiniach Gier przez PIĘĆ pełnych godzin. Wytnij kupon, naklej go na kartę pocztową i wyślij na adres naszej redakcji z dopiskiem JASKINIA GIER. Nie zapomnij podać własnego adresu! Darmowe karty wstępu prześlemy wam pocztą. Wyniki losowania opublikujemy w następnym numerze CD-Action.

Poniżej znajdziecie listę z adresami wszystkich Jaskiń Gier działających na terenie Polski.

1.	41-500	CHORZÓW	ul.Wolnosci 28
2.	41-253	CZELADZ	ul.Bedzinska 81
3.	42-200	CZESTOCHOWA	ul.Najswietszej Marii Panny63/65
4.	40-091	KATOWICE Megast	ul.Piotra Skargi 6
5.	31-469	KRAKOW GEANT	ul.Bora Komorowskiego 37
6.	90-423	ŁÓDZ	ul.Piotrkowska 81
7.	10-118	OLSZTYN	ul. 1 Maja 18 / 19
8.	61-816	POZNAN Megastore	ul. Ratajczaka 44
9.	44-200	RYBNIK	ul. Sobieskiego 18
10.	50-026	WROCLAW	Pl. Kosciuszki 21 / 23
11.	00-029	„W-wa „"Megastore"	ul. Nowy Swiat 15/17
12.	00-116	„W-wa „"Sciana Wschodnia"	ul.Marszalkowska116 / 122
13.	80-895	Gdańsk „Megastore"	Podwale Grodzkie 8

Tak chcę darmową kartę wstępu do Jaskini Gier

KUPON

Historia PRL

Dzieje PRL. Multimedialna historia Polski 1944-1997.

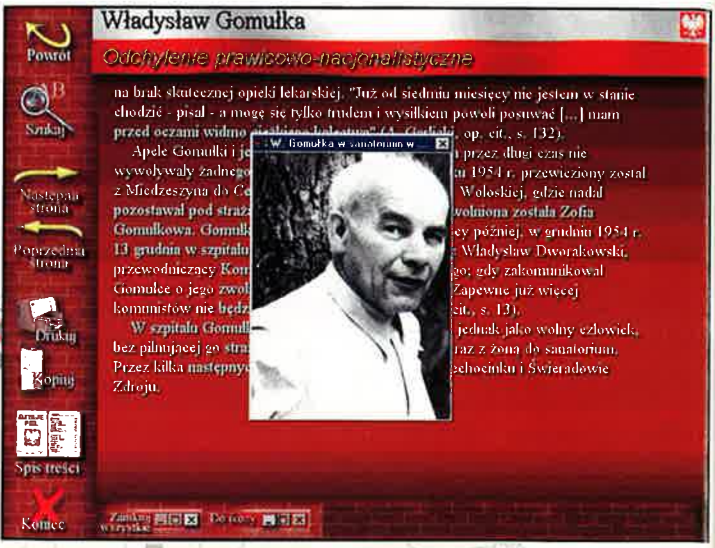
Większość mojego życia upłynęło mi w państwie o nazwie PRL - czyli Polska Rzeczpospolita Ludowa. I prawdę mówiąc w najśmielszych snach nie przewidywałem, że kiedykolwiek ulegnie to zmianie. Nie ja jeden, zresztą - ale historia lubi nam płatać naprawdę dzikie figle... i dzięki jej za to, przynajmniej w tym wypadku. W każdym razie w szkole, na lekcjach historii, uczyłem się, a jakże, oficjalnej wersji dziejów PRL. Tajemnicą poliszynela było, że jest ona równie prawdziwa jak filmy z Bolkiem i Lolkiem. Dzięki nauczycielom historii, którzy na miarę swoich możliwości starali się nam przekazać prawdziwy przebieg wydarzeń, już wtedy nie przyjmowałem bezkrytycznie wszystkich gładkich zdań o "zwycięstwie rewolucji socjalistycznej w Polsce", "triumfie dyktatury proletariatu" albo "entuzjastycznie przyjętej i masowo popartej przez społeczeństwo władzy ludowej". Zaś "poważne" teorie, że powstanie PRL jest logicznym wydarzeniem, wynikającym z dialektycznych praw historii, 1000-letniego istnienia państwa polskiego, przyjmowaliśmy z ironicznym uśmiechem.

Jerzy Poprawa

Dziś mamy już zupełnie inne czasy i inną Polskę. PRL przeszło nieodwołalnie (oby!) do lamusa historii, zaś jej dzieje interesują głównie historyków. Tym niemniej niejeden raz możecie zetknąć się z tym zagadnieniem podczas np. matury czy egzaminów na studia. Ponieważ książki do nauki historii pojawiają się ze sporym opóźnieniem, to tym wszystkim, którzy podejrzewają, iż dzieje PRL mogą mieć dla nich jakieś znaczenie, sugeruję bliższy kontakt z wydawnictwem multimedialnym "Dzieje PRL", stworzonym przez Ambient Multimedia, a wydanym przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne (które posiadają też "copyright" do wszelkich zawartych tam informacji) - duet ten jest jednocześnie gwarancją rzetelności i obiektywności prezentowanych tu wiadomości. Nawiasem mówiąc, program ten jest multimedialną, poprawioną i uzupełnioną wersją 18 zeszytów pod tym samym tytułem, wydanych swego czasu właśnie przez WSiP.

Co oferują "Dzieje PRL"? Ponad 2000 stron obiektywnego tekstu, naszpikowanego zdjęciami, filmami, nagraniami radiowymi i interaktywnymi mapami. Skoro już mowa o tego typu danych, to warto zauważyć, iż program zawiera m.in. 1300 zdjęć (w tym wiele prawdziwych "białych kruków", które po raz pierwszy są prezentowane przeciętnemu odbiorcy) oraz 40 minut archiwalnych nagrań audio-video (w tym specjalnie zrealizowany film "Dzieje PRL w 10 minut").

Trzeba jednak zauważyć, że sposób prezentacji danych, choć w sumie bez zarzutu, nie powoduje, że pogrążamy się w lekturze z uszami zaczerwienionymi od emocji. Informacje podane są w bardzo obiektywny, ale zupełnie jednocześnie wyprany z uczuć sposób. Ot - jak w typowym podręczniku historii. Autorzy wyszli widać z założenia, że program będzie nabywany przez ludzi zainteresowanych przede wszystkim konkretną informacją, a nie szukających sensacji, etc. A szkoda - przecież takie



informacje mogą wciągać równie mocno jak dobra książka akcji, wystarczy tylko odpowiednio je zaprezentować. Prawdę powiedziawszy, przydałby się tu ktoś w rodzaju Bogusława Wołoszańskiego, który (jak podejrzewam) potrafiłby na długo przykuć uwagę odbiorcy nawet odczytując kolejne strony książki telefonicznej... Ale to tylko dygresja.

Program startuje bezpośrednio z CD. Jego obsługa nie powinna nikomu nastręczać najmniejszych problemów; jest bardzo intuicyjna, oparta na szeregu dużych, czytelnych ikon. Autorzy zadbali nawet o takie (pozornie nieważne) drobnostki jak (m.in.) wybór odpowiedniego efektu przenikania przy np. prezentacji filmów, szybkości ich wyświetlania etc. W zależności od wyboru tematu możemy zapoznawać się z kolejnymi działami tematycznymi (ich lista jest tak obszerna, że jestem w stanie podać tylko kilka wyrwanych z kontekstu przykładów, np. opozycja od połowy lat 60-tych do końca lat 80-tych; nauka, oświata, kultura w latach 1945-1980; wielkie protesty społeczne; kryzys i załamanie się władzy w PRL). Większość tematów podzielonych jest na kolejne pod-działy (np. kryzysy społeczne: Październik'56, Marzec'69, Grudzień'70 - szkoda, że dość po "macoszemu" potraktowano zamieszki w Radomiu w 1976; nie jest to może wydarzenie rozmiarami zbliżone do grudnia roku 1970 - ale tym niemniej warte jest większej uwagi). Dodatkowo mamy dostępne kalendarium PRL, pokazujące ważne wydarzenia z oficjalnej i nieoficjalnej historii tego tworu, plus to, co w tym samym czasie wydarzyło się na świecie. Są też notki biograficzne tych wszystkich, którzy w mniejszym lub większym stopniu wywarli wpływ na bieg historii PRL. Znajdziemy tam tak notki ówczesnych "szych" partyjnych, jak działaczy opozycji oraz dostojników kościoła. Wydzielono też dział prezentacji multimedialnych, rozbijając to na zdjęcia, sekwencje wideo i nagrania radiowe (oraz takie ciekawostki jak np. interaktywna mapa strajków w roku 1980). Ponadto istnieje możliwość wyszukiwania pożądanego przez odbiorcę hasła czy zagadnienia.

Wspomniałem już, że program, choć rzetelnie zaspokaja nasz głód wiedzy, to jednak nie potrafi specjalnie zainteresować odbiorców podawanymi informacjami. Jest to praktycznie jedyna istotniejsza wada "Dziejów PRL". Inne znalezione przeze mnie usterki są już naprawdę trzeciorzędne - o np. nadmierny pogłos głosu lektora (czasem miałem wrażenie, że siedzi w beczce) czy też wybitnie amatorskie udźwiękowienie niektórych sekwencji - oryginalnie pozbawionych ścieżki dźwiękowej - filmów, trudno mieć pretensje. W końcu nie wpływa to w żadnym stopniu na merytoryczną wartość programu. Sam produkt poleciłbym głównie uczniom liceów, którzy wiążą swe plany życiowe z historią, a także tym, którzy mają ambicję posiadać z tegoż przedmiotu ocenę "6". Zresztą najtrafniejszym podsumowaniem będzie tu notka zamieszczona na pudełku: "program ten kierujemy do wszystkich, którzy chcą pozyskać wiedzę o najnowszych dziejach Polski, wzbogacić ją lub zweryfikować". Nic dodać - nic ująć. ■

CD-ACTION	**Producent:** Ambient Multimedia
Wymagania: 486DX, Cdx4, 16 Mb Ram, SVGA, Win 3.1/'95	**Dystrybutor:** Ambient Multimedia/Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne WSiP tel. 022 00 03
Internet: http://www.wsip.com.pl	

INFO

Bałagan w archiwum

The X Files Unrestricted Access

Coraz częściej można usłyszeć opinię, że nasze życie u schyłku 20 stulecia zaczyna przypominać serial telewizyjny. Niewielu ludzi jest dziś w stanie nakreślić plany na daleką przyszłość i trzymać się raz obranej drogi. Ciągle zmieniamy miejsce zamieszkania, środowisko, pracę, zainteresowania. Nowe doświadczenia zalewają nas ze wszystkich stron, często trudno nam powiązać je ze sobą w logiczną całość. Życie nasze zaczyna się dzielić na odcinki, które nie stanowią spójnego ciągu wydarzeń, łączy je niewiele więcej niż osoba głównego bohatera.

PIOTR DOMAŃSKI

Nic dziwnego, że to właśnie serial telewizyjny, Z Archiwum X, zbudowany na podobnej zasadzie - gdzie kolejne odcinki pisane są przez różnych scenarzystów, zmieniają się reżyserzy, zmienia się klimat i sposób patrzenia na bohaterów i wydarzenia - stał się filmem kultowym lat 90-tych. Spraw trafiających do Archiwum jest tak dużo i są one tak różne, że czasem nawet sami bohaterowie nie są pewni, czy i dlaczego powinni badać dane zdarzenie. Ale film ten wyróżnia się nie tylko olbrzymim bogactwem tematyki, tym co mnie osobiście najbardziej podoba się w serialu jest różnorodność sposobów przedstawiania poszczególnych spraw. Niektóre odcinki (według mnie te właśnie są najlepsze) wręcz parodiują śmiertelnie poważne podejście do tak zwanych zjawisk nadnaturalnych, a przy okazji samą formułę filmu, postaci jego bohaterów (wystarczy wspomnieć odcinek, w którym sobowtór Muldera odkrywa, że dzielny agent jest klientem seks-telefonu, by potem, wciąż w skórze Davida Duchovnego, niemal zbałamucić "stalową" agentkę Scully). W Archiwum X większość spraw pozostaje nie rozwiązana, tropy gubią się, znów pojawiają się w innym odcinku, aby na powrót przepaść w mgle tajemnicy. Samo archiwum znajduje się w ciasnym pokoiku agenta Muldera, w którym panuje twórczy bałagan, nie ma natomiast miejsca nawet na biurko dla Scully. Jednak gdyby serial mniej przypominał niebezpieczną mieszaninę wybuchową, zmieniłby się z pewnością w przydługą operę mydlaną i stracił wielu widzów (łącznie ze mną).

Tymczasem znajdują się ludzie, którzy uparcie próbują porządkować chaos współczesnej cywilizacji, a przy okazji poukładać przejrzyście poszczególne wątki z Archiwum X w porządnych segregatorach. Takiego właśnie zadania podjęli się autorzy programu: The X Files, Unrestricted Access. Program składa się z dwóch podstawowych elementów: pierwszym jest tzw. Desktop Designer służący do projektowania pulpitu z wykorzystaniem motywów z serialu, drugim, stanowiącym trzon programu - Browser, czyli przeglądarka umożliwiająca dostęp do informacji o serialu, jego bohaterach i poruszanych w nim problemach - dane te znajdują się na oddzielnym dysku. Program, jak wynika z zapowiedzi na okładce, ma być wyczerpującym źródłem informacji o Archiwum i oferować odpowiedzi na wszelkie pytania niestrudzonych poszukiwaczy Prawdy.

Rzeczywiście, produkt Fox Interactive imponuje bogactwem informacji na temat serialu podawanych w przeróżnych formach - są to zarówno akta osobowe poszczególnych postaci, streszczenia spraw, jak i fotosy filmowe oraz najistotniejsze, zdaniem autorów, fragmenty kolejnych odcinków serialu zapisane w formacie .avi. Dodatkowo w zbiorach komputerowego archiwum znajdziemy reprodukcje dokumentów takich jak rozkazy dla agentów FBI, akta osobowe siostry Muldera odtworzone w bardzo wysokiej rozdzielczości z niewiarygodną wręcz dbałością o szczegóły, włącznie z rozmazaniami atramentu i skreśleniami

we fragmentach pisanych odręcznie. Wśród zdjęć dużą część stanowią fotografie "dowodów rzeczowych" w kolejnych sprawach. Wszystko to jest poukładane w odpowiednich "przegródkach", pieczołowicie posegregowane w działy.

Jednak to właśnie główny cel programu - uporządkowanie materiałów z Archiwum - nie został osiągnięty. Nie dlatego, żeby w aktach panował bałagan, jest to raczej problem czysto techniczny. Główna wada Unrestricted Access to, według mnie, interfejs. Jest on krańcowo niejasny, stanowi wręcz przeciwieństwo czegoś, co może niezbyt precyzyjnie, określa się jako

interfejs "intuicyjny". Na pierwszy rzut oka pulpit wygląda graficznie bardzo efektownie, a przy tym współgra z klimatem serialu. Jednak jeśli chcemy rzeczywiście wgłębiać się w informacje prezentowane w przebogatej bazie danych, nie powinniśmy być zmuszani do odcyfrowywania granatowego tekstu z czarnego tła - to po prostu

szkodliwe dla oczu. Na dodatek litery są stanowczo za małe, a znalezienie w menu opcji, która pozwala na zmianę ich wielkości to problem, który sam w sobie mógłby znaleźć się wśród nierozwiązywalnych spraw w Archiwum X. Odwołanie się w takim przypadku do pliku pomocy niewiele pomaga, gdyż żeby dotrzeć informacji, o którą nam chodzi, musimy przebijać się przez nieprzebrane sterty elektronicznego "papieru". Pozostałe elementy interfejsu sprawiają nie mniej problemów. Na pulpicie znajdują się nie opisane ikony, których nie sposób uaktywnić, natomiast na próżno szukać opcji, które nam są aktualnie potrzebne.

To jednak nie koniec narzekań na techniczną stronę programu; wprawdzie pozostałe usterki nie są tak poważne, ale nie mniej dokuczliwe. Przede wszystkim program wmusza nam jako przeglądarkę Internet Explorera 4.0 i to koniecznie w wersji angielskiej. Łącznie z innymi wymaganymi modułami, które, trzeba przyznać, znajdują się (wszystkie) na dysku instalacyjnym, program w pełnej wersji zajmuje ostatecznie grubo ponad 100 Mb na HDD. Byłoby to zrozumiałe w przypadku rozbudowanej gry z trójwymiarową grafiką, ale Unrestricted Access składa się głównie z tekstu i zdjęć (które zresztą nie są

instalowane bezpośrednio na dysk). Ostatecznie zgodziłbym się na przymusową instalację kolejnego superstabilnego produktu Microsoftu i oddanie programowi cennego miejsca na twardzielu, gdyby interfejs, który wymaga takich poświęceń był tego wart. A nie jest!

Praca ekipy pieczołowicie zbierającej materiał merytoryczny do Archiwum zasługuje na podziw; baza danych programu jest niezwykle bogata. Jedynym zastrzeżeniem z mojej strony jest za poważne, zbyt sztywne podejście do tematu - brak w nim dystansu i elementów autoparodii, które pełnią niezwykle ważną rolę w serialu. Programowi mimo wszystko brakuje tej różnorodności, która stanowi siłę filmu. Na cóż zda się jednak cała mrówcza praca ekipy kolekcjonującej fakty, gdy jej efekty gubią się w niezwykle trudnym do opanowania i mało funkcjonalnym interfejsie. W innej formie oceniłbym program jako bardzo dobry, tak jest ledwie wart odnotowania. ■

	Producent: Fox Interactive
Wymagania: Pentium, 16 mb Ram, SVGA, Win'95, k.muz. Cdx4	**Dystrybutor:** Electronic Arts, tel.(0044) 1753549442
Internet: http://www.ea.com	

INFO

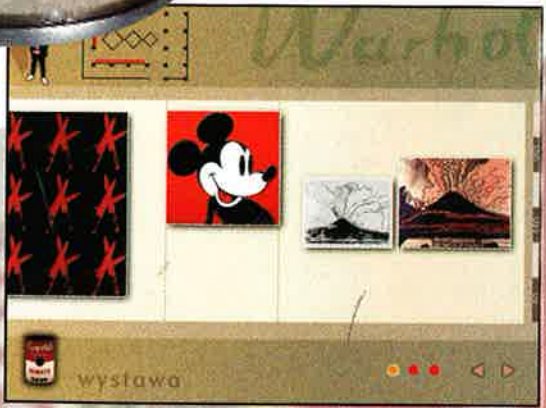
Uniesienie, czyli klony ofiar tuńczyka

Andy Warhol, Legenda XX wieku

22 lutego 1987 roku, w klinice nowojorskiej Andy Warhol leżał w sali pooperacyjnej - właśnie wycięto mu wyrostek robaczkowy. Zabieg przebiegł bez komplikacji. W pewnym momencie znużone pielęgniarki czuwające nad chorym zrobiły sobie przerwę na kawę, kiedy wróciły - pacjent już nie żył. Komuś, ktoś wspomina to wydarzenie, pamiętając o Warholu jako tym, który wprowadził w obszary sacrum sztuki takie "akcesoria" jak puszka zupy pomidorowej Campbella, pudełko płatków mydlanych Brillo czy butelka coca-coli, "czarno-humorystyczna" wyobraźnia może podsunąć pytanie, czy artysta zdążył "sportretować" paczkę Maxwell House'a - kawy, którą być może popijały sobie opiekujące się nim siostry, zamiast czuwać nad stanem jego zdrowia.

MARIUSZ TUROWSKI

Andy Warhol bez cienia wątpliwości jest artystą, który spokojnie znalazł swoje miejsce w historii sztuki, takim, którego nazwisko nawet dzieci wymieniają jednym tchem obok Michała Anioła, Rembrandta, van Gogha czy Picassa. Jest on po prostu częścią "zbiorowej świadomości kulturowej", "elementem" historii i cywilizacji, któremu w odruchu bezwarunkowym przyporządkowuje się pewien emblemat: Hammurabi - "oko za oko...", Kolumb - odkrycie Ameryki, Kopernik - "wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię...", Leonardo da Vinci - Mona Liza, Einstein - teoria względności (względnie ważne, co to oznacza...:)), Disney - Myszka Miki, Warhol - pop-art. (Lord Yabol - RPG, Mac Abra - strategie, Mr. Jedi - chomik Alfred :)). Powszechny zjadacz chleba czy jogurtów Danona, oglądacz X-Files, gracz Quake'a 2 nie musi interesować się dyskusjami teoretyków sztuki nad Warholem jako "produktem" amerykańskiego społeczeństwa postindustrialnego, pełnym analiz ducha opanowanego przez kulturę masową i kult gwiazd przemysłu rozrywkowego, Warholem - obrazoburcą, cynikiem, eksperymentatorem, twórcą nowatorskiego języka reklam, innowatorem, piewcą komercji. I tak dalej. Dla "normalnych ludzi" (przepraszam kogo trzeba) Warhol po prostu JEST, podobnie jak Batman, Lenin, Mao Tse Tung, Marylin Monroe czy wspomniana już Myszka Miki, elementem tego, co wiedzą o świecie i jak ten świat postrzegają. Dobra, podarujmy już sobie może podobne gadki. Wszak to nie rozprawa z estetyki, filozofii, teorii kultury, socjologii czy czego tam jeszcze. "Na tapecie" mamy dzisiaj Andy Warhola jako bohatera, którym zainteresowały się "środki wyrazu" (hmmm...), którym poświęcone jest wasze pismo, czyli multimedia i świat rozrywkowego software'u. Oto bowiem ukazała się elektroniczna publikacja, program komputerowy Andy Warhol, Legenda XX wieku. A dlaczego, po co i jak się ukazała oraz co to w ogóle jest - to będzie właściwym przedmiotem tego artykułu.

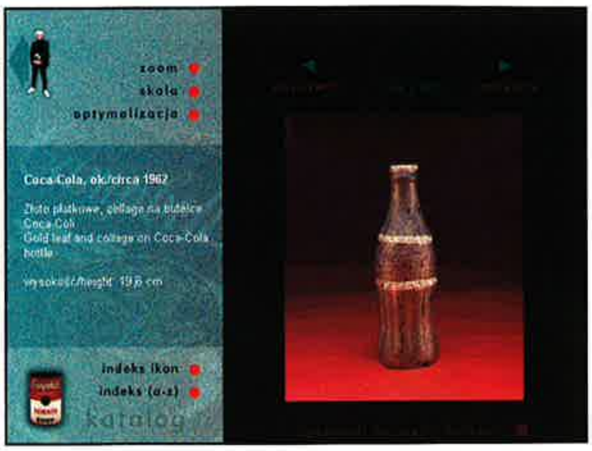


Kto mieszka w większych miastach, ten już się domyśla, a kto żyje w Warszawie lub Krakowie - wie na pewno. Od marca tu bowiem (to znaczy nie równocześnie - najpierw, od marca do maja - w Warszawie, a później, w maju i czerwcu - w Krakowie) podziwiać można było przygotowaną wielką ekspozycję dzieł Andy Warhola, o czym krzyczały wielkie billboardy porozwieszane w pozostałych, bardziej oddalonych od "podwójnego centrum" kulturalnego naszego kraju, miejscach. Trochę o wystawie. Została ona zorganizowana przez Muzeum Narodowe, odpowiednio w Krakowie i Warszawie. Była to swoista retrospekcja, mająca na celu przedstawienie polskiemu odbiorcy jak najobszerniejszego "przekroju" przez twórczość artysty, który działał na rynku sztuki (takie określenie jest chyba tu najwłaściwsze) przez ponad 30 lat (od 1949 roku, chwili, gdy pojawił się w Nowym Jorku, do końca roku 1986 - kiedy wykonał swoje ostatnie serie szkiców i rysunków). Rolę przekroju pełnił nowojorski zbiór dzieł Warhola - kolekcja Jose Mugrabiego, największa, po Fundacji Warhola, kolekcja prac artysty. Do oglądania było 248 eksponatów (rysunki, obiekty, reklamy) plus 8 zdjęć. W tym kilka do tej pory nie znanych w Polsce (chodzi przede wszystkim o wczesne dzieła, z okresu współpracy Warhola z nowojorskimi domami mody, np. dla Diora, oraz pismami takimi jak Glamour czy Vanity Fair). Oprócz tego można też było podziwiać i te najsłynniejsze, w tym serie poświęcone Marilyn Monroe, Jackie Kennedy, Mao Tse Tungowi czy Nickowi Jaggerowi, oraz "kultowe": puszki zup Campbell, butelki coca-coli czy obrazy przedstawiające dolara amerykańskiego. Mogliśmy też się tam "natknąć" na różne "okolicznościowe" warholowskie obróbki-przeróbki przemysłu kultury popularnej i "powszechnej", jak disneyowską Myszkę Miki, oblicze Alfreda Hitchcocka czy portrety wielkich Żydów XX wieku. W sumie wystawa została "ekstatycznie" oceniona przez większość recenzentów, cieszyła się też niesamowitym powodzeniem wśród odwiedzających.

Wystawa Andy Warhola w Polsce miała jeszcze jeden ciekawy element (jego wspomnienie już bezpośrednio skieruje nas do meritum sprawy), o którą "toczy się walka" w niniejszym tekście. Otóż była to pierwsza ekspozycja artystyczna w Polsce, która posiadała swój nowoczesny, bo multimedialny, "emblemat" - jedno z najlepszych wydawnictw programów komputerowych w naszym kraju, Young Digital Poland, przygotowało odpowiedni elektroniczny katalog poświęcony artyście. Chyba już go zaanonsowałem, co nie? No to teraz do rzeczy.

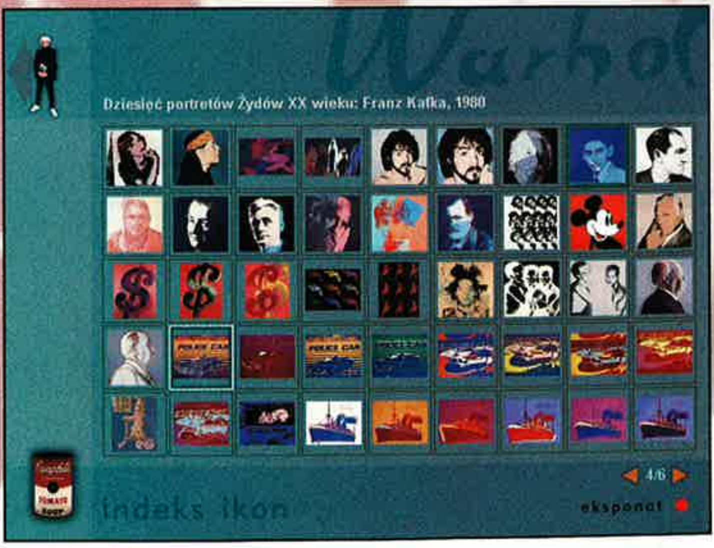
Andy Warhol, Legenda XX wieku to program multimedialny mający za zadanie przybliżyć nam sylwetkę oraz dzieła twórcy pop-art. YDP opracowało go we współpracy z Muzeum Narodowym w Warszawie. Produkt ten ma rzeczywiście statut oficjalnego katalogu wystawy, co zostało jeszcze bardziej podkreślone objęciem nad tym dziełem patronatu przez komisarza i pomysłodawcy tej imprezy, Jacoba Baal-Teshuvy oraz przez współpracującą z nim, po stronie polskiej, panią Dorotę Folga-Januszewską. Żeby już na początku wszystko było jasne, Andy Warhol, Legenda XX wieku to nie po prostu katalog wystawy - zbiór prostych informacji o artyście, jego dziełach, przegląd tego, co zaprezentowano podczas danej imprezy, notki o sponsorach wraz z adresami plus toporna forma wykonania oparta na filozofii "nortonowskich paneli". Mamy tu do czynienia z osobnym, samodzielnym i integralnym programem, w którym naprawdę, w wyczerpujący, fachowy sposób przedstawiono nam postać legendy XX wieku - Andy Warhola. Jest to zatem raczej bogata encyklopedia multimedialna, niż "przewodnik okolicznościowy". Znajdziemy tu zarówno informacje o życiu artysty, eseje na temat jego sztuki oraz prezentację dzieł, które zgromadzono na wystawie. Oprócz tego mnóstwo tu multimedialnych "bajerów", które opatrzone mogą być takimi etykietkami jak interaktywność, "przyjazność", komfort, "atak" dźwięku i obrazu.

Andy Warhol to w sumie bardzo prosty w obsłudze i oczywisty, nie tylko dla informatyka, program. Składa się na niego zbiór bibliotek z danymi oraz zespół opcji do obsługi i "upersonalnienia", umieszczonych na wygodnych, przejrzystych panelach i w okienkach. Po kolei. Właściwie już ekran główny (menu) mówi nam, w jakichś 90 procentach, z czym się zetkniemy podczas zabawy z aplikacją. Mamy tu kilka pozycji, po których kliknięciu przenosimy się do "środka" tego, co nam oferuje program. Są wśród nich te "klasyczne", jak dane biograficzne czy katalog dzieł Warhola, znajdziemy też parę smaczków, które decydują o atrakcyjności produktu YDP. Przede wszystkim, od strony informacyjno-edukacyjnej, zawarto tu kilka esejów na temat Warhola, które w profesjonalny sposób "rozprawiają" się z różnymi aspektami fenomenu tego artysty i w ciekawy sposób podają najnowsze analizy jego twórczości. Dalej jest jeszcze ciekawiej. W ramach działu "Inni o nim" mamy kolekcję wypowiedzi (sfilmowanych) wybitnych polskich krytyków, twórców i specjalistów w dziedzinie estetyki. Znalazł się tu między innymi słynny reżyser Andrzej Wajda, który mówi o sposobie, w jaki przedstawiają świat filmy Warhola. Już po dawce analiz i fachowej wiedzy serwowanej nam w tym "dziale" można opuścić program w przekonaniu, że jesteśmy mądrzejsi i przebywamy o wiele bliżej "szczytów kultury" niż do tej pory. Ale to jeszcze nie koniec, przeciwnie - zabawa dopiero się zaczyna. Teraz pora na spotkanie z dziełami Andy Warhola. Program oferuje nam kilka opcji, dzięki którym poznamy "archeologię" twórczości tego pop-artysty. "Wystawa" to rodzaj multimedialnej wizyty we wnętrzach Muzeum Narodowego w Warszawie podczas ekspozycji dzieł Warhola. Mamy tu mapkę pomieszczeń, w których były one wystawiane, według której można sobie spacerować i "przenosić" się do danych obiektów. Kiedy napotkamy dane dzieło, możemy się mu dokładnie przyjrzeć. Sposób prezentacji zasobów katalogu prac Warhola jest w każdym miejscu programu taki sam, różne są tylko sposoby "dojścia" (poszczególne opcje). Tutaj w pełni wykorzystujemy zalety multimedialnej formy tego wydawnictwa. Do głosu dochodzi interakcja. W momencie, gdy znajdziemy się w "bliskim kontakcie" z jakimś dziełem, możemy je dogłębnie zbadać. Opcje zoom, optymalizacja, skala pokazują nam różne cechy danej pracy. Świetnie, że możemy dokonać dużych powiększeń oglądanych dzieł, co daje nam na przykład możliwość przeczytania tekstu horoskopu, który kiedyś opracował Warhol. Dzięki takim funkcjom jak "Indeks ikon", "Dzieła chronoligicznie" czy "Indeks a-z" nie ma problemu ze zlokalizowaniem danego obrazu.



Wspomniałem już o wysokiej funkcjonalności i "przyjazności" obsługi programu. Nie chodzi tu jednak o to, że jesteśmy cały czas prowadzeni przez aplikację "za rączkę" po gąszczach funkcji i zasobów. Rzecz w tym, że nie ma nas on po czym prowadzić. I nie znaczy to, że program jest ubogi. Wręcz przeciwnie, jak powiedziałem, obfituje on w wiele "dróg", które możemy odwiedzić i na podstawie których możemy poszerzać swoją wiedzę o Andy Warholu. Jednak wszystko to jest zorganizowane tak przejrzyście i sensownie, że praktycznie nikt tu nie "zabłądzi". W każdym momencie możemy wycofać się do poprzedniego ekranu (obrazek ze stojącym Warholem w lewym górnym rogu i strzałką sygnalizującą kierunek "ruchu"). Możemy też przenosić się z dowolnego miejsca do wybranych zasobów programu, co najlepiej działa przy oglądaniu dzieł Warhola - mamy dostęp do poszczególnych indeksów, w których skatalogowano prace artysty (odnośniki wyróżniono sugestywną puszką zupy Campbell). Bardzo podoba mi się ta możliwość swobodnego wędrowania po różnych okresach w twórczości Warhola, poszukiwania, porównywania i zestawiania. Swoje najpiękniejsze oblicze program pokazuje tu dzięki opcji "Moja kolekcja", gdzie możemy sobie zindywidualizować zbiory - wybrać najbardziej ciekawe dla nas prace artysty.

O oprawie audio-wizualnej programu nie ma właściwie sensu się rozpisywać. Dopełnia ona obrazu dzieła YDP jako w pełni funkcjonalnego i prostego w obsłudze. Ale nie znaczy to, że grafika, jak i dźwięk są surowe i szaro-nijakie. Przeciwnie zarówno w klimatach muzycznych (łagodny gitarowy soul z lat 70-tych), jak i w wystroju poszczególnych okien i paneli widać specyficzny, gustowny smak i, nie zawaham się użyć tego stwierdzenia, artystyczną klasę.



Nie lubię za bardzo twórczości Warhola. Nie chodzi o to, że gardzę pop-artem. Wcale nie - podoba mi się ten trend w sztuce w wydaniu np. Roberta Rauschenberga, Davida Hockneya czy nawet Roya Lichtensteina. Warhol moim zdaniem niczego tu nie zaproponował - był raczej opętany potwierdzaniem swojej filozofii totalnej komercjalizacji niż prawdziwym tworzeniem, zresztą mniejsza z tym - przecież nie jest to tekst z historii sztuki czy estetyki. Bez względu na stosunek do artysty trzeba się ustosunkować do programu, który jest mu poświęcony. Moim zdaniem jest to produkt jak najwyższych lotów,

atrakcyjny, perfekcyjnie opracowany i wydany. W dodatku jest to dzieło o najwyższych walorach edukacyjnych, co sprawia, że wiedzę o Andy Warholu czerpie się przy jego pomocy z przyjemnością, z jednoczesną gwarancją, że nikt nie chce z nas wyciągnąć pieniędzy, korzystając z okazji i wciskając nam bezwartościowy i pełen skandalicznych potknięć i pomyłek, kolejny, "wspaniały" "informator multimedialny". Panowie z YDP - jaką następną legendę XX wieku (i nie tylko) macie nam do zaproponowania?

PS.
Przy przygotowywaniu artykułu pomogły mi między innymi talenty Pani Moniki Małkowskiej (również autorka jednej z analiz twórczości Warhola, którą zamieszczono w programie), które ukazały się w lutym i marcu tego roku w Rzeczpospolitej.

■

CD-ACTION

Producent: Young Digital Poland Multimedia

Wymagania: 486/66, w95, 8mbram, 4xcdrom

Dystrybutor: Young Digital Poland Multimedia tel.(058) 526690

Internet: http://www.ydp.com.pl

INFO

Góralu, czy ci nie żal?

Od jakiegoś czasu zauważam bolesną i niestety nieuniknioną tendencję, która powoduje u mnie krzyki rozpaczy. Byłem kiedyś turystą - to znaczy jak miałem czas, i zwiedzaniu różnych interesujących obszarów naszego kraju poświęcałem dość duży fragment mojego życia, poprzedzając tę czynność fachowym przygotowaniem. W tym celu należało zwykle wyposażyć się w przewodnik, przeanalizować go i dopiero na tej podstawie planować ewentualną podróż. Wiele można zarzucić poprzedniemu ustrojowi, ale przewodniki PTTK (a także innych wydawnictw) były wtedy obszerne, dokładne i przede wszystkim korektą zajmowali się specjaliści znający daną dziedzinę, dzięki czemu nie dochodziło do ukazywania się podręczników z ewidentnymi błędami. Ostatnio miałem okazję znowu pobawić się w turystę i mimo lepszego (choć tylko niekiedy) zaplecza turystycznego na szlakach i w ich pobliżu, komercjalizacja nie wyszła turystyce na dobre. Obecnie wydawane przewodniki to kolejna wersja folderów reklamowych, tylko zamiast proszku do prania reklamująca daną atrakcję turystyczną (wyjątki są tak sporadyczne, że praktycznie ich brak). Zdawanie się na przewodników jest loterią - możemy trafić na profesjonalistę, ale również na kompletnego ignoranta (ostatnio miałem takie „szczęście").

Krzysiek Kaliszewski

Interesującą formą przekazu danych z jakiejkolwiek dziedziny stają się od jakiegoś czasu tzw. aplikacje multimedialne, toteż nie byłem zdziwiony otrzymując do recenzji program: Tatry - góry polskie. Oczywiście najpierw zwróciłem uwagę na to, do której kategorii przewodników ze wstępu można tę produkcję zakwalifikować. Okazało się, że do żadnej. Ale po kolei.

Zacznijmy od zasobów wiedzy oferowanej przez Tatry. Do dyspozycji użytkownika jest 500 zdjęć, 50 filmów wideo, 350 stron tekstu, 5 animowanych szlaków turystycznych, 20 trójwymiarowych panoram, 5 gawęd góralskich, 6 rodzajów muzyki góralskiej oraz papierowa (w pudełku) i elektroniczna (w programie) mapa Zakopanego (w formie elektronicznej również mapa Polski i Tatr). Wszystko to byłoby piękne, ale...

Otóż większości z wymienionych kategorii można postawić pewne zarzuty. Zacznijmy od zdjęć. Ich jakość jest bardzo dobra, ale nie zawsze przedstawiają to, co powinny. Np. zdjęcia ilustrujące teksty o jaskiniach tatrzańskich. Najbardziej zbliżone tematycznie było zdjęcie... budy z biletami (ohydnej zresztą) do jednej z jaskiń, natomiast inne przedstawiały doliny, przełęcze itd. W każdym razie wszystko, tylko nie jaskinie. Filmy wideo - tutaj zarzut jest poważniejszy. Straszliwie małe, „nieroskalowalne" okno i krótki (bardzo krótki) przejazd kamerą nad jakimś obszarem. Słowem filmy są, ale nie pokazują nic ciekawego (bo dany szczyt, dolinę itp. chciałbym obejrzeć całą - powolny „przelot" kamery nad całą jej/jego panoramą, a nie malutki wycinek). Teraz tekst. Formalnie nie można nic mu zarzucić. Konsultacja merytoryczna doktora Macieja Pinkwarta gwarantuje wiarygodność i rzeczowość tekstów, natomiast liczba stron sugeruje mnogość informacji. Do tego sprawnie działa „hipertekst", co wbrew pozorom (niestety) wcale nie jest w wielu rodzimych aplikacjach takie powszechne. Cóż z tego, skoro na jednej stronie znajduje się przeciętnie kilka zdań, ograniczających się do podstawowych informacji. W którejś z klas podstawówki na geografii można się było dowiedzieć o Tatrach tyle samo. Nie oczekujmy ciekawostek, interesujących zagadnień czy pogłębionych informacji. Dostajemy powszechnie dostępną ogólną wiedzę, co prawda rzetelnie podaną, ale to jednak nie do końca to...

Kolejnych elementów (do mapy) nie będę komentował. Są to dodatki pełniące rolę raczej „bonusa" niż koniecznych składowych, toteż zrezygnuję z oceny ich jakości (co do np. muzyki góralskiej czuję się niekompetentny, gdyż zwyczajnie jej nie znam). W każdym razie to, że program to nie tylko sucha wiedza, ale również takie dodatki, uznać należy za cechę jak najbardziej pozytywną. Co do mapy, to dodanie do programu papierowego planu Zakopanego jest doskonałym pomysłem. Ogółem programowi należy się plus właśnie za powyższe dodatki, a największy - za obszerną informację turystyczną.

Gdybym przy recenzji kierował się wyłącznie wypisaną na początku zawartością programu (nie przeglądając jej), to byłaby to aplikacja na miarę Encarty. Jednak nie wystarczy do tego mnogość elementów składowych - muszą one jeszcze posiadać odpowiednią jakość. Szczególnie zabolała mnie ubogość tekstu, bowiem to właśnie on jest esencją przewodnika. Do tego potraktowane niedbale filmy i nie pasujące do tekstu (choć owszem - bardzo ładne) zdjęcia dopełniają goryczy. Są to najistotniejsze elementy kompedium turysty i pozostałe jego moduły, którym zresztą nie można nic zarzucić, nie ratują programu jako całości.

Ogólem więc program byłby dobry nie jako przewodnik, ale chociaż jako podstawowa informacja o Tatrach (bowiem tekst nie jest zły - po prostu jest go za mało). Tyle, że problemów z filmami i zdjęciami, a także niezbyt wygodnej obsługi całości nie da się już tak łatwo wytłumaczyć. W sumie Tatry: Góry Polskie trudno całkowicie potępić, ale też daleki byłbym od gorącego polecania ich czytelnikom.

Q-ACTION	**Producent:** Albion
Wymagania: Windows95, VGA, 8 MB RAM	**Dystrybutor:** Albion tel.(071) 44 21 01
Internet: http://www.albion.pl	

INFO

epa

DD KOMPUTERY
www.epaonline.com/poland

Słownik oraz kursy języka angielskiego

Słownik języka angielskiego na płycie CD-ROM lub DVD-ROM

199 zł.

Zestaw kursów LANGMaster PACK Poziom Beginner 4 x CD-ROM

199 zł.

Zestaw kursów LANGMaster Pack Poziom Elementary 4 x CD-ROM

199 zł.

Zestaw kursów LANGMaster Pack Poziom Intermediate 4 x CD-ROM

199 zł.

Słownik + zestaw kursów LANGMaster Kit Poziom Beginner 5 x CD-ROM

299 zł.

Słownik + zestaw kursów LANGMaster Kit Poziom Elementary 5 x CD-ROM

299 zł.

Słownik + zestaw kursów LANGMaster Kit Poziom Intermediate 5 x CD-ROM

299 zł.

Laureat wielu prestiżowych nagród i wyróżnień

LANGMaster jest całkowicie unikalnym, interaktywnym i multimedialnym systemem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

Słownik LANGMaster Collins COBUILD Student's Dictionary
- oparty na Banku Języka Angielskiego zawierającego 250 mln słów
- 283 000 nagranych słów, 50 godzin nagrań, 40 000 haseł, 30 000 przykładów
- wszystkie hasła czytane przez rodowitych lektorów angielskich
- uwagi gramatyczne, przykłady, odmiany i formy pochodne, wyjaśnienia, wyrażenia
- wyszukiwanie poprzez hasło, formę gramatyczną lub wyrażenie

Teraz już także na DVD ROM

Kursy LANGMaster: 435 000 nagranych słów, 83 godziny nagrań, 1 065 ćwiczeń, 5 100 ilustracji, 152 000 słów bezpośrednio połączonych ze słownikiem
- multimedialne wersje książek serii READERS wydawnictwa Heinemann
- wszystkie teksty udźwiękowione przez angielskich lektorów w studiach nagraniowych w Anglii
- współpraca ze słownikiem

Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Dostosowywanie tempa nauki do indywidualnych możliwości ucznia
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz
Przyjazny, czytelny oraz łatwy w obsłudze interfejs
Dostępna wersja sieciowa systemu oraz OEM
Lokalizacja w 17 językach

Zostań naszym Partnerem!

Dystrybucja:

TCH Warszawa
tel.: (022) 646 00 33
(022) 48 71 72
http://www.tch.com.pl

ARD-SOFT Warszawa
tel.: (022) 863 22 59
(022) 863 79 56

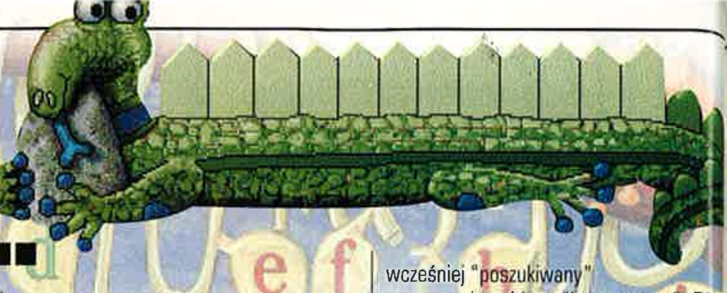
EXE Wrocław
tel.: (071) 353 70 02
(071) 353 70 06

FF COMPUTERS DIRECT SALES
SPRZEDAŻ BEZPOŚREDNIA
http://www.ffcomp.com.pl
tel. (0-33) 18-55-99
fax (0-33) 18-40-00

VOBIS MICROCOMPUTER
Sklepy Vobis
na terenie całego kraju

Heinemann English Language Teaching
HarperCollinsPublishers
DD KOMPUTERY

Produkcja w Polsce:
DD KOMPUTERY - EPA Polska • ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom
tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36 • e-mail: ddkomp@epaonline.com



Kosmiczne ABC...

Umiem pisać!

Programy edukacyjne dla dzieci stworzone przez angielską Dorling Kindersley, a następnie umiejętnie spolonizowane przez bielską Optimus Pascal Multimedia niejednokrotnie już gościły na łamach naszego pisma. Zwykle też ich recenzje były więcej nawet niż pochlebne: prezentowany przez nie wysoki poziom "edukacyjności" oraz fakt, że pod wieloma względami znacznie wykraczały poza ewentualnie spodziewany standard, sprawiały (i wciąż sprawiają), że wręcz nie mogło (nie może) być inaczej. Po co jednak ten wstęp? Ano - jak łatwo się domyślić, wnioskując chociażby z wtrąceń w nawiasach - dzięki niemu łatwiej będzie mi przejść do zrecenzowania kolejnego produktu tego "duetu". Oto po matematyce (Matma jest super!) oraz geografii (Dookoła świata) przyszła kolej na upowszechnienie (i co więcej: znaczne uprzyjemnienie) wśród dzieci zasad rządzących trudną sztuką poprawnego pisania. ...Co - to tak na marginesie - warto byłoby zaszczepić również i sporej liczbie ludzi jak najbardziej dorosłych...

JACEK SMOLIŃSKI

No, do rzeczy jednak. Umiem pisać! - bo taki właśnie tytuł nosi ta propozycja - jest typowym dla Dorling Kindersley multimedialnym edukacyjnym programem dla dzieci w wieku od 7 do 11 lat. Wyrażenie "typowym" w poprzednim zdaniu oznacza tyle co: jeżeli miałeś już do czynienia z którymś z jego poprzedników, ot, chociażby "super-matmą", spokojnie dasz sobie radę i z obsługą Umiem pisać! Więcej - bawiąc się z nim poczujesz się wręcz jak w domu, gdyż obydwa te programy oparte zostały na uniwersalnym (jak się zdaje) systemie komunikowania się z odbiorcą; również większość elementów, włącznie z wymaganiem "przechwycenia" (przez kliknięcie myszą) szybko przemieszczającego się obiektu pomiędzy poszczególnymi zadaniami, jest wręcz niesamowicie podobna do już znanych. Dobrze to czy źle - trudno jednoznacznie osądzić. Z jednej bowiem strony taki stan rzeczy jest o tyle właściwy, że nie będzie konieczne uczenie malca nowego interefejsu; z drugiej jednak... Cóż, niewątpliwie daloby się znaleźć parę rzeczy, które można by było ewentualnie poprawić...

... Jak w każdym zresztą przypadku. Dlatego też zamiast zamartwiać się (i to w zasadzie bez szczególnego powodu), zajmę się tym, co jest, a nie tym, czego nie ma. Tak więc: jest... możliwość nauczenia się przez młodego adepta sztuki piśmienniczej - ortografii, czyli zbioru reguł rządzących systemem zapisywania mowy; prościej: procesu pisania. Tradycyjnie dla produktów Dorling Kindersley (i raczej większości podobnych programów) podczas tegoż "oświecania" zastosowano uznaną zasadę: "bawiąc - uczy, ucząc - bawi". Hm, właściwie wspominanie o tym jest jedynie czczą formalnością, aby jednak prawdzie mogło stać się zadość... Ta niezwykle skuteczna (nie tylko wśród dzieci) metoda realizowana jest jednak w tym przypadku w jeszcze ciekawszy, jakby wyewoluowany, sposób! Oczywiście nie brakuje "smaczków" w postaci animek, zabawnych stwierdzeń i zręcznościowych "mini-gierek". Oprócz nich już samo ujęcie procesu nauki oraz sprawdzania jej skuteczności wymuszają całkowite zaangażowanie się ucznia: całość jest bowiem utrzymana w konwencji... quizu! (z nagrodą w postaci "drukowalnego" dyplomu). Oczywiście, jak na "prawdziwy" quiz przystało, nasz bohater ma rywala: jest nim Obcy (to imię) - Profesjonalny Kosmita Sabotażysta. On nie znosi ortografii (czyli prawdopodobnie nie zna i boi się jej) i zrobi wszystko, by zniechęcić do niej również i młodego studenta. Na szczęście swą niechęć przejawia raczej pasywnie: zadowalając się "okruchami" punktów jakie mogło, lecz nie zdobyło dziecko, oraz - od czasu do czasu - "podrzucając" jakiś problem, co jednak w przypadku odpowiedzi poprawnej daje punkty i w ostateczności pozwala "pisarczykowi" odnieść nad wstrętnym (?), zielonym Obcym zwycięstwo. Właściwie więc jest on niezwykle przydatny: element takiej "nienerwowej" rywalizacji całkiem nieźle wpływa na wyniki...

Przewodnikiem, czy raczej - jak chcą tego "realia" programu - prezenterem całego kosmicznego show jest niejaki Chryzostom Słowotwórca - wesoły i niesamowicie rzutki koleś z "przyklejonym" na stałe uśmiechem i - dla odmiany - nie przyklejoną peruką. Jego zadaniem, oprócz oczywiście samego prowadzenia quizu, jest wyjaśnienie niuansów i zawiłości każdego z zadań. O ile jednak zna się "super-matmę" - nie jest wcale konieczne... Poza tym: nie są one szczególnie skomplikowane... Zadania - jest ich w zasadzie pięć, odbywają się w nie byle jakiej scenerii, bo aż w... przestrzeni kosmicznej. Cztery z nich rozgrywane są na powierzchni czterech planet, ostatnie zaś - podczas podróży pomiędzy nimi. Pierwsza z planet (i zarazem pierwsze z zadań) to Amfibia; "jej" zadanie to swoisty "klon" popularnego wisielca; cel: oczywiście odgadnięcie hasła. W tym jednak przypadku nie ma mowy o groźbie zawiśnięcia: można najwyżej stracić wszystkie dostępne w danej rundzie punkty (co skwitowane zostanie ciętym, acz nie deprecjonującym wartości dziecka komentarzem i... wybuchem radości Obcego)... Anagrama (druga ze scenerii, nota bene: idealne "marchewkowe pole"), jak sama jej nazwa wskazuje, będzie wymagać przestawiania rozrzuconych w przypadkowy sposób liter i - w efekcie - również odgadnięcia hasła. Trzecia: Akwenia - to już nieco bardziej zręcznościowe ujęcie tematu: tutaj bowiem należy, usłyszawszy uprzednio słowo, "wyklikać" je litera po literze spośród szybko przemieszczających się bąbelków powietrza (no tak: tu akcja rozgrywa się, zresztą zgodnie z nazwą, pod wodą). I wreszcie ostatnia spośród lokacji "stacjonarnych" to Arachna. Tu zadaniem ucznia jest, również poznawszy wcześniej "poszukiwany" wyraz, wskazać jego "komponenty". Dla odmiany jednak tutejsze litery nie mają zwyczaju uciekać... One wszystkie mogą zostać przećwiczone (tryb: "Gwiezdna przygoda") lub też rozegrane po kolei w trybie wspomnianego już quizu, występującego pod nazwą: "Niesamowite wyzwanie kosmiczne". Ostatnim spośród zadań, i zarazem tym, które można rozegrać samodzielnie, jest zabawa w zestrzeliwanie poprawnie napisanych słów ("Atak słów"). Co ciekawe: na najwyższym, trzecim poziomie trudności naprawdę miałem problemy z wychwyceniem poprawnie napisanego, przestrzennego i w dodatku szybko przemieszczającego się wyrazu! Problem ten polega na "sperspektywizowaniu" i ciągłym reskalowaniu obiektu; efektem jest coś w stylu początkowych napisów w Star Wars, tyle że niejako w drugą stronę: od słówka maleńkiego po ogromne; co przy prędkości ich przesuwania daje uroczy skądinąd efekt oczopląsu...

... Jest to jednak jeden z naprawdę nielicznych mankamentów (zresztą: niektórzy mogą poczytywać to za plus!) Umiem pisać! Całość bowiem prezentuje się naprawdę "na poziomie"... Stopniowany poziom "oświecania"; sympatyczni bohaterowie (tak ci pozytywni - Chryzostom oraz "pomocnicy planetarni", jak i - chyba nawet bardziej - ten "zły" - Obcy); możliwość rozgrywania tej wielkiej gwiezdnej przygody przez dwóch graczy naraz; no i przede wszystkim: jak się wydaje (choć trudno to stwierdzić na sto procent) rzeczywiście skuteczny sposób "oświecania" pozwala na łatwe i przyjemne zgłębienie tajników jednego z najpotrzebniejszych talentów, jakich może (i musi) nauczyć się człowiek: sztuki PISANIA. Jednym słowem: Umiem pisać! naprawdę sprawia, że "umie się pisać"! Nie można wymagać od niego niczego więcej...

Q-ACTION	**Producent:** Dorling Kindersley / Optimus Pascal Multimedia
Wymagania: Win 3.1 / 95; 486DX 33; 8 MB RAM, karta dźwiękowa	**Dystrybutor:** Optimus Pascal Multimedia

Internet: http://www.optimus.com.pl

INFO

Dinomania?

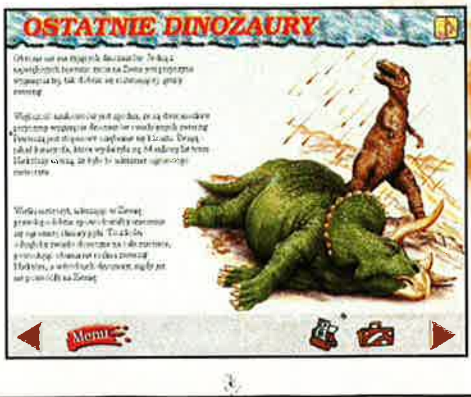
Dinozaury

Mam wrażenie, że wśród producentów rozmaitych encyklopedii multimedialnych zapanowała nagła i ostra epidemia dinomanii. Od mniej więcej kwartału praktycznie co miesiąc w naszej redakcji pojawia się kolejne wydawnictwo poświęcone „strasznym jaszczurom". Nie wiem co jest tego powodem (być może to jakieś odległe echo Parku Jurajskiego 2?), w każdym razie fakt jest faktem.

JERZY POPRAWA

Kolejnym programem z tej serii są „Dinozaury" firmy Windpol. Program jest ewidentnie przeznaczony dla najmłodszych odbiorców lub ew. dla tych, którzy dopiero od bardzo niedawna są zafascynowani tym tematem i po prostu chcą zobaczyć na ekranie „żywe" dinozaury oraz dowiedzieć się paru ogólnych rzeczy na ich temat. Sami twórcy definiują swój program jako „rodzaj popularnej encyklopedii multimedialnej". Zanalizujmy to: multimedialna - tak. Popularna (w znaczeniu „przystępna") - tak. Encyklopedia? Hm - z tym pojęciem kojarzy mi się opasłe tomiszcze, pełne szczegółowych, alfabetycznie posortowanych informacji... I tu jest dinozaur pogrzebany! Teoretycznie program zawiera 26 działów tematycznych. W praktyce niemal każdy dział to jedna strona (!), zawierająca z kilobajt - dwa (!) tekstu, nieco animek i ew. kilka słów od lektora. Brak jakichkolwiek odsyłaczy, konkretniejszych danych na jakikolwiek temat itp. Trudno mi więc określić ów program dumnym mianem „rodzaju encyklopedii". Ot - krótki, pobieżny przewodnik po świecie dinozaurów i to wszystko. Ale, jak już wspomniałem, program adresowany jest do dość młodych odbiorców, więc z założenia nie może być nadmiernie przeładowany książkową, fachową wiedzą. Z drugiej jednak strony mam wrażenie, że autorzy poszli po najmniejszej linii oporu. Pamiętacie to powiedzonko: „program (książka, film itp.) dla dzieci ma być robiony tak samo jak dla dorosłych - tylko, że lepiej"...

Zajrzyjmy do wnętrza tego programu. Dowiemy się zeń m.in., które dinozaury były największe, które najmniejsze. Poznamy dinozaury latające, pływające i żyjące na powierzchni Ziemi. Czym się odżywiały? Jak wyglądało ich życie rodzinne? Gdzie i kiedy żyły? Jak broniły się przed drapieżcami? Czemu wyginęły? Jak były zbudowane? Itp. itd. Podkreślam raz jeszcze, że każdy temat omawiany jest bardzo „po łebkach" i prawdziwy fan tych stworów, posiadający już jako taką wiedzę na ich temat, nie wyniesie z lektury nic, czego by już wcześniej nie wiedział. Dodatkowo w programie zawarty jest quiz, w którym możemy sprawdzić swą znajomość tych dawno wymarłych istot. Istnieje też możliwość wyszukiwania potrzebnego nam hasła.



Aplikacja zawiera też sporą ilość fotografii (plus specjalny indeks). Rzecz sama w sobie pożyteczna i potrzebna - ale... Irytująca jest forma indeksu. Widzimy np. kilkanaście razy ten sam tytuł, powiedzmy „kość dinozaura". Dopiero kliknięcie na daną nazwę pozwoli nam stwierdzić, o jaką kość i jakiego dinozaura chodzi. Czy tak trudno było umieścić te informacje w indeksie? (I przy okazji: jaki związek z dinozaurami mają kości kopalnego niedźwiedzia?). Oszczędziłoby to odbiorcy „rozkoszy" żmudnego przeklikiwania się przez kolejne fotografie (tym bardziej, że nie ma możliwości przeglądania obrazków „jak leci" - trzeba za każdym razem wrócić do menu i klikać na kolejną nazwę). Nie brakło też wielu filmów wideo. I tu ciekawostka. Oprócz typowych dla takich wydawnictw filmików edukacyjnych znajdziemy tam masę sekwencji z filmów... sf! Naturalnie chodzi tu o filmy z rozmaitymi dino-podobnymi monstrami w roli głównej. Nie zabrakło zatem Godzilli czy takich smaczków jak klasyczny w tej konwencji film „Bestia z głębokości 20.000 stóp" czy nawet westernu (!!!), w którym dzielni kowboje walczą z (bodaj) allozaurem. Dla mnie te filmy sf to - prawdę powiedziawszy - największa atrakcja tego programu, ale znów nasuwa się pytanie: jaki ma to związek z tematem... Powiedzmy, że jakiś jednak istnieje - jednak jest on nader wątły. Zapewne chodziło tu o trywialne „dopchanie" kompaktu odpowiednią porcją megabajtów danych... Hmmm.

A jak jest z multimedialnością samego programu? Nie kryjmy - kiepsko. Teoretycznie nie ma się czego czepić - jest lektor, są animki, efekty dźwiękowe i muzyka. Przy czym jednak lektor zbyt często ogranicza się tylko do odczytania np. nazwy dinozaura (vide: klikamy na opatrzonego odpowiednią nazwą stegozaura - słyszymy „stegozaur"). Być może, gdybym nie umiał czytać, byłoby to dla mnie przydatne. Problem w tym, że ja umiem czytać... (pisać też, jakby ktoś miał wątpliwości) i nie wątpię, że większość odbiorców tego programu jest równie zdolna jak ja. Gdyby zaś założyć, że program robiony jest właśnie z myślą o nie umiejących jeszcze czytać dzieciach, to ilość momentów, w których lektor wchodzi do akcji, jest stanowczo zbyt mała. Interaktywność programu przypomina mi bardzo typowe komputerowe bajki dla dzieci. Po kliknięciu na jakiś element ekranu obserwujemy wynikłe z tej czynności skutki. Nie są zbyt wyrafinowane - dinozaur kiwnie głową, poruszy się lub jego cała (sztywna!) sylwetka zostanie szybko przesunięta przez ekran, co ma zapewne oddawać jego ruch, albo uruchomimy jakiś efekt dźwiękowy... Czasem nawet jakieś dwa stwory dadzą sobie buzi (!). Byłbym niesprawiedliwy, gdybym powiedział, że wszystkie animacje są na podobnym poziomie - ale ich ogólny poziom określiłbym co najwyżej jako „nader niskie stany średnie". Niestety interakcyjność Dinozaurów ogranicza się praktycznie tylko i wyłącznie do klikania myszą po tychże animkach... Efekty dźwiękowe i odpowiednio nastrojowa muzyka w tle są całkiem przyzwoitej jakości i nie budzą uwag krytycznych. Sama grafika bazuje na bitmapach, nie ma tam ani grama tak modnego obecnie 3D. W sumie może i dobrze - lepsze porządne rysunki niż kiepsko renderowane trójwymiarowe modele... Obsługa programu jest prosta; nawet kilkulatek nie powinien mieć z nią najmniejszych problemów.

Jak widzę całość? Na pewno nie popadam w zachwyt. Ba - trudno mi znaleźć coś, co jest tutaj warte polecenia. Na pewno nie jest to program, za którym natychmiast pognałbym do sklepu z software albo do którego zakupu namawiałbym czytelników CDA. Osobiście mam uczucie dużego niedosytu, gdyż czytając kolejne „działy", stale oczekiwałem, że jest to dopiero wstęp do właściwego wykładu. A i wspomniane wcześniej rozmaite niedoróbki również nie wpłynęły pozytywnie na moją ocenę. Cóż, dla zafascynowanych „potworami" mało wybrednych 5-8 latków będzie on zapewne - w miarę - interesujący. Ale też tylko dla nich. ■

	Producent: Budosan-Windpol Sp. z o.o.
Wymagania: 486, 8 Mb Ram, SVGA, Win 3.1,'95, karta dźwiękowa, CD	**Dystrybutor:** Budosan-Windpol Sp. z o.o. xtel /fax (022) 6350071

Internet: http://www.windpol.com.pl

INFO

Powrót do przeszłości

Starożytne Cywilizacje

Produkcje z Budosan-Windpol już kilkakrotnie pojawiały się na łamach CDA. Z bogatej i wciąż uaktualnianej oferty wydawniczej przyszło mi się ostatnio zmierzyć z programem należącym do Serii Edukacji Multimedialnej.

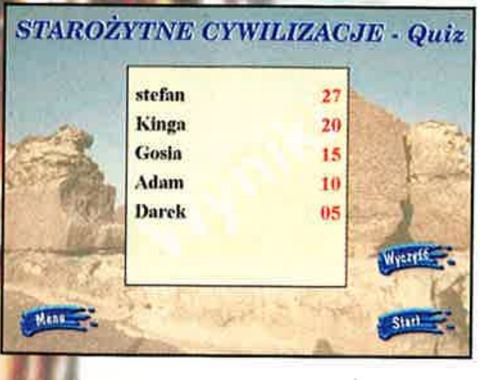
ANDRZEJ SITEK

Starożytne Cywilizacje zostały zareklamowane jako rodzaj popularnej encyklopedii multimedialnej. Drobna uwaga: „rodzaj" należy tu rozumieć dość jednoznacznie. Różnica jest mniej więcej taka, jak ta między powieścią a nowelą. Obydwie mogą zostać określone mianem książki, jednak czytelnik od razu zauważy między nimi różnicę. Podobnie jest z programem Starożytne Cywilizacje. Zawiera on pewien zakres materiału o wymiarze encyklopedycznym, jednak tematy są tu potraktowane zdecydowanie zbyt pobieżnie i ogólnikowo, co czyni z programu raczej krótki przewodnik po kulturze antycznego świata niż szeroką i głęboką publikację na ten temat. Napisałem „krótki" z premedytacją, ponieważ na przeczytanie całego materiału, obejrzenie filmów i zdjęć potrzebowałem niecałych dwóch godzin i wcale nie starałem się pobić rekordu szybkiego czytania. Dane, które umieszczono w „Encyklopedii..." możemy odnaleźć na przykład w podręcznikach historii do szóstej klasy szkoły podstawowej - właśnie wśród uczniów młodszych klas podstawówki upatruję odbiorców tego programu. Potraktowanie w taki sposób Encyklopedii Starożytności byłoby najlepsze, gdyby tylko opracowanie graficzne i materiały filmowe były bardziej atrakcyjne. Filmy, które tu znajdziemy zostały jednak wyprodukowane w studiu filmowym „Łucznik" już bardzo dawno temu. Oczywiście nie przesądza to o wartości merytorycznej tej warstwy produktu. Chodzi raczej o to, że dokumentalne, czarno-białe nagrania (kilka kolorowych zdążyło również przez te lata wyblaknąć do poziomu, przy którym bardzo ciężko zauważyć jakiekolwiek barwy) raczej nie są atrakcyjne i satysfakcjonujące dla widza. Gdyby program dotyczył zabytków polskiej kinematografii, można by było takie filmy zaakceptować. W innym wypadku ich jakość jest po prostu za słaba.

Menu programu składa się z kilku stylizowanych przycisków, które uruchomią poszczególne działy. Artykuł - pozwala przenieść się do serca „Encyklopedii". Znajduje się tu 27 tematów dotyczących starożytności. Od krótkiego, opisowego wstępu w „Początkach Cywilizacji" do starożytnego Rzymu i informacji o stronach internetowych, na które zajrzymy, gdy poczujemy chęć uzupełnienia wiadomości. Jak wspominałem, informacje są bardzo ogólnikowe i skąpe. Np. o Sumeryjczykach możemy dowiedzieć się, czym się zajmowali, jakim posługiwali się pismem, kto był ich pierwszym wielkim zdobywcą. Tym samym, zdaniem autorów programu, temat został wyczerpany. Nieco inaczej jest w wypadku Greków. Na ich kulturę poświęcono aż pięć stron-działów (proszę odjąć je sobie od 27). W programie znajduje się również biblioteka zdjęć obrazujących dane tematy. Niektóre są naprawdę ciekawe i dobre, trafiają się jednak dość kiepskie lub zupełnie zaskakujące, np. obraz dotyczący Babilonu jest grafiką, na której ktoś wymalował fantastyczną wizję miasta. Nie powiem - obrazek jest bardzo ładny, tyle że jakoś kłóci się z formą całej encyklopedii.

Niektóre działy wzbogaca odrobina atrakcji. Np. na stronie dotyczącej Egiptu, po kliknięciu na sarkofag z mumią, będziemy mogli zajrzeć do środka. To interesujące, ale nasza ciekawość zostanie zaspokojona tylko na chwilkę. Nie wiedzieć czemu odsłonimy mumię tylko na czas „kliknięcia". Zanim zdejmiemy palec z przycisku, obraz wróci do wyjściowego stanu. Rozumiem co prawda, że podobne migawki lepiej utrwalają się w podświadomości, ale chyba nie o taki efekt tutaj chodziło. W każdym razie interaktywne niespodzianki ograniczają się do poruszenia jakiejś postaci, którą zaznaczymy - ani razu nie spotkamy trójwymiarowych animacji.

Multimedialna encyklopedia nie obejdzie się w dzisiejszych czasach bez lektora, który przeczyta teksty. Tak też jest i w wypadku Starożytnych Cywilizacji. Usłyszymy zmęczony, bezbarwny męski głos. Być może jest to kwestia słabego nagrania w studio. Szkoda, że informacje nie zostały podane nieco żywszym głosem, automatycznie wydawałyby się ciekawsze. Takie były moje, dość subiektywne, odczucia, jednak o wiele poważniejszą wadą tego produktu jest słaby podkład dźwiękowy. Podczas pracy ze Starożytnymi Cywilizacjami będzie towarzyszyła nam cały czas pewna sekwencja muzyczna. Sam pomysł jest oczywiście dobry, ale realizacja... Muzyka trwa dokładnie dziesięć sekund, po czym wyraźnie się urywa i zaczyna grać na nowo. Wysłuchanie 600 razy w ciągu godziny owego „utworu" jest dość męczące.



Jeżeli odbiorca przestudiuje Starożytne Cywilizacje, będzie mógł spróbować swych sił w quizie. Jest to zdecydowanie najlepszy element programu, pozwala odświeżyć pewne wiadomości, a w przeciwieństwie do większości tego typu modułów, pytania i zestaw możliwych odpowiedzi nie obrażą inteligencji użytkownika (nawet 12-, 13-letniego).

Podsumowując: wydaje się, że Starożytne Cywilizacje mogą być dość interesującą bazą podstawowym danych o antyku. Łatwy i szybki dostęp do wybranych zagadnień to zaleta programu. Niewielkie wymagania sprzętowe i wizualnie poprawna jakość aplikacji to być może kolejne punkty na rzecz Starożytnych Cywilizacji. Wybór co do ewentualnego zakupu i tak pozostaje w wyłącznej gestii Czytelników. ■

Producent: Budosan-Windpol Sp. Z o.o.

Wymagania: 486, 8 Mb Ram, SVGA, Win 3.1/95, Karta muzyczna

Dystrybutor: Budosan-Windpol Sp. Z o.o. Tel./fax (022) 635 00 71

Internet: http://www.windpol.com.pl

INFO

PC SHAREWARE
SN: 1232-938X INDEX: 336726
ERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD
Cena:9
7-8/98 (37) Lipiec - Sierpień 1998
linika doktora Nortona,
zyli komputer pacjentem.
rzegląd programów
ntywirusowych
ak nagrać
łasną płytę CD?
SecurDesk
mój komputer moją twierdz
PRZYGOTUJ SIĘ

Barbie girl

Barbie. Projektantka mody

Najpopularniejsza lalka świata, pożądana przez rzesze małych, dorastających czy nawet dużych dziewczynek (a może i chłopców?), znana pod kryptonimem Barbie, triumfalnie wkroczyła w jak dotąd zdominowaną przez mężczyzn dziedzinę komputerów. Elektroniczne wydanie owej laleczki, a właściwie atrakcyjnie zapowiadający się dodatek do niej, powinien wywołać coś, co do tej pory zaliczyłoby się do dość rzadkich widoków: chmara dziewczynek przed monitorem komputera żywo rozprawiających o ubrankach, kolorowych cekinach, nowych uczesaniach dla swej ukochanej lali, wyrywających sobie przy tym myszkę oraz klawiaturę.

Agnieszka Siejka

W różowym (a jakże by inaczej!), pokaźnej wielkości (większym od opakowania Quake II) pudełku dorastająca płeć piękna znajdzie pakiet specjalnie wykonanych na tę „okazję" tkanin, komplet różnego rodzaju, małych, plastikowych bucików i pantofelków, tubkę farbki oraz co najważniejsze - CD-ROM oznakowany jako: „Barbie. Projektantka Mody". Dzierżąc w dłoni, a właściwie w czytniku CD, ową „tajną broń", każda zagorzała fanka laleczki (oraz posiadaczka tej zabawki) przejmie rolę projektantki strojów dla swego najukochańszego gadżetu. Nie jacyś tam „sztywniacy" z firmy Mattel, dotychczas wymyślający małe, kolorowe ubranka, a posiadaczka lali zadecyduje, jakie kreacje godne są noszenia przez tę jedną z najsłynniejszych blondynek świata.

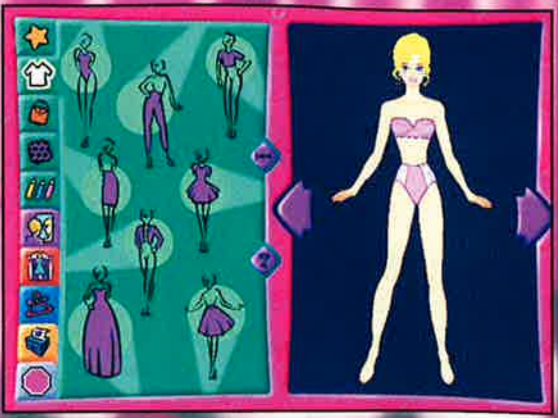
Interfejs obsługi ze względu na rodzaj programu oraz jego adresatów oparty jest całkowicie na języku naszych praprzodków, czyli obrazkach. Kolorystyka, jak można się domyślić, wypełniona po brzegi wydawałoby się wszystkimi odcieniami różu oraz równie jaskrawymi barwami, w sumie daje efekt klasycznie kiczowaty. Proszę nie posądzać mnie o stronniczość i wyjątkowo zjadliwy subiektywizm - żywe kolory zapewne bardzo przypadną do gustu młodym projektantkom, które od szarości, czerni czy systemowej barwy niebieskiej wolą bijące po oczach żółcie, pomarańcze oraz błękity. W każdym razie wygląd zewnętrzny programu z miejsca informuje z czym (a może raczej z kim) jego tematyka jest ściśle związana. Wnętrze zaś wymaga nieco rozwiniętych wyjaśnień z mojej strony, co za momencik zamierzam uczynić (wybaczcie mi ten niefortunny łącznik między tematami, ale coś musiałam napisać).

Momencik właśnie minął, a natchnienie, o zgrozo, nie nadeszło. O wiele łatwiej było bawić się programem, w którym miły głos lektorki za rączkę prowadził przez wszystkie możliwości oraz opcje. Przy pierwszym uruchomieniu wystarczy jedynie słuchać wskazówek owego głosu, by za minutkę ucieszyć się z pierwszej, własnoręcznie zaprojektowanej kreacji. Do wyboru jest kilka ich rodzajów - w zależności od okazji, w jakich Barbie ma się pojawić (randka, wakacje, praca, bal, ślub). Dalsze propozycje są ściśle uzależnione od naszej pierwszej decyzji, co zresztą jest bardzo logiczne: trudno wymagać, aby w trakcie projektowania sukni balowej pojawiła się wśród modeli do zastosowania czapeczka z daszkiem.

Projekty wybieramy poprzez kliknięcie na ich wizerunkach, natomiast obok widnieje rysunkowy model Barbie przywdziewający naszą propozycję. Dzięki temu „w czasie rzeczywistym" (ach, te giercowe zwroty) możemy ocenić, czy laleczce będzie do twarzy w nowych spodniach czy w pantofelkach. Kompletowanie części garderoby przeważnie ogranicza się do trzech, czterech pozycji (bluzeczka, marynarka, spodenki, spódnica, sukienka) oraz garstki dodatków (torebka, pasek, buciki). Oczywiście w przypadku każdego z elementów mamy do dyspozycji kilka jego rodzajów. Warto zaznaczyć, iż nie zawsze wszystkie pasują do siebie i program niektórych kombinacji nie zaakceptuje (z tego wynika, że Barbie MUSI być ubierana gustownie i z sensem), czego przykładem może być krótka koszulka w połączeniu z szalikiem.

Wizyta w pracowni wzornictwa może rozczarować ze względu na bardzo mały wybór wzorów, którymi przyozdobimy ubranka. Choć z drugiej strony co za dużo to niezdrowo, a efekt końcowy mógł być zbyt pstrokaty w przypadku „przedawkowania" wymyślnych wzorków. Z pewnością nawet najmniej atrakcyjny strój lepiej się zaprezentuje, gdy naniesiemy w wybrane miejsca jaskrawe kolory. Tutaj swoboda jest nieograniczona - można tworzyć najbardziej zwariowane, niezbyt dopasowane do siebie zestawy kolorystyczne ubranek. Nawiązując do prezencji interfejsu, wybór barw przeznaczonych na pokolorowanie stroju, również utrzymany jest w żywym i intensywnym klimacie. Jedyne co budzi zastrzeżenia to ilość dostępnych barw, które mimo wesołej „aparycji" mogą okazać się niewystarczające.

W momencie gdy kolory, wzory, ubrania leżą tam gdzie trzeba (czyli na Barbie), dla skontrolowania wyglądu laleczki przechodzimy do przymierzalni, gdzie możemy ujrzeć trójwymiarową postać blondyny ubraną w aktualnie tworzony dla niej strój. Przyznam, że efekt jest dość atrakcyjny i pewnie dlatego nie patrząc na szkaradność mojego projektu, bez wahania zajrzałam do pokazu mody. Tam, wśród twarzyczek uradowanej publiczności, laleczka Barbie zwiewnie oraz elegancko niczym dama przechadza się po wybiegu, prezentując nam i widowni zaprojektowane wdzianko. Ewentualnych złośliwców ostrzegam, iż opcja pokazu mody jest dostępna dopiero w momencie, gdy dla zabawki skompletowana jest wystarczająca ilość strojów, czyli na przykład na pokaz bez bluzki nie macie co liczyć. Szkoda tylko, że Barbie dochodzi jedynie do końca wybiegu i delikatnie przystaje na jego krawędzi, całkowicie lekceważąc „kurs" powrotny. Przynajmniej ów spacer można podziwiać dowolną ilość razy, klikając na opcję powtarzania. Gdy strój się spodoba, zaglądamy do szafy, która w momencie otwarcia automatycznie zapamiętuje nowo zaprojektowany model, nadając mu domyślną nazwę (np. strój wakacyjny nr 1), która oczywiście podlega naszej weryfikacji. Opcja wrzucania do kosza jest również dostępna, a destrukcji możemy dokonać po upewnieniu się przez program, iż tego rzeczywiście pragniemy.



Szczęśliwe posiadaczki drukarek (a właściwie tatusiowie, wujkowie oraz bracia) mają możliwość przeniesienia owych projektów z formy elektronicznej na papier, a następnie na tkaniny dołączone do programu. Wydrukować również można instrukcję, która krok po kroku wyjaśnia, w jaki sposób ręcznie, unikając problemów, wykonać dany strój, tak aby laleczka mogła bez stresu i kompleksów zaprezentować się na najbliższym przyjęciu u Kena. Właściwie to drugie tyle tekstu powinnam poświęcić na opis jakości drukowanych tkanin oraz stopień wykorzystania ich w praktyce, czyli na modelce, i czy w ogóle to, co widzimy na ekranie bliskie jest rzeczywistości. Wydruk na papierze był całkiem porządny i nie zauważyłam błędów, więc można się spodziewać, iż z tkaniną jest podobnie. A jeśli tak, to program w pełni zasługuję na miano porządnie wykonanego, bardzo praktycznego i bez większych zastrzeżeń polecam go wszystkim posiadaczkom Barbie, które bez reszty całe dnie spędzają na przebieraniu swej ukochanej lali.

Współczuję jedynie właścicielom komputerów, których sprzęt zostanie bestialsko wykorzystany jako pracownia krawiecka ubranek dla Barbie, a wszelkie próby odciągnięcia młodej projektantki od sprzętu będą kończyły się dziką awanturą i wrzaskiem. Tak na marginesie pożalę się wam, iż Naczelnemu wydawało się oczywiste, że to właśnie ja powinnam dostać ów produkt, ale tak między nami mówiąc to bardziej ucieszyłabym się z konwersji Quake, w której Barbie występowałaby w roli Ogre'a bądź Shamblera, a ja ot, zwyczajnie z rakietnicą w dłoni urządziłabym sobie małe polowanko. Ale niech to zostanie między nami, o pracę dzisiaj dość ciężko. ■

CD-ACTION	**Producent:** Mattel Media
Wymagania: 486/66Mhz, CDx2, w 95	**Dystrybutor:** Young Digital Poland tel.(058) 526690
Internet: http://www.ydp.com.pl	

INFO

Pora na dobranoc

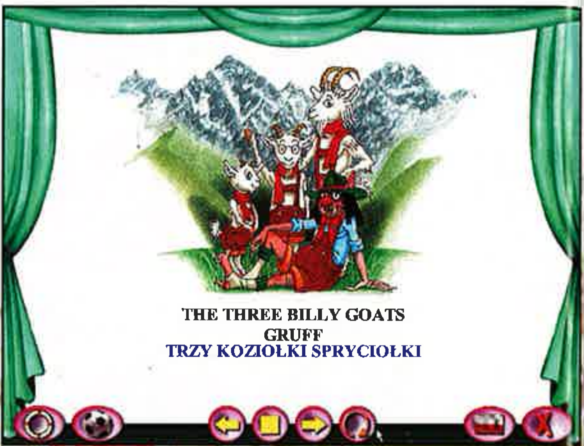
Plays for children

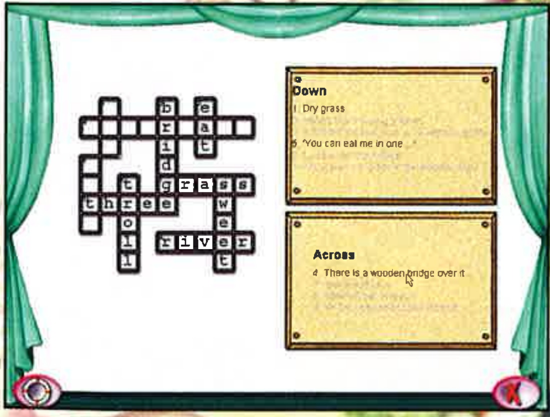
Niewiele jest na rynku dobrych programów do nauki angielskiego dla dzieci. Szczerze mówiąc nie ma ich prawie w ogóle. Co gorsza, jeśli już jakiś się pojawi, to zwykle twórca nie przywiązuje do niego takiej wagi, jak do produktu „normalnego" (dla dorosłych). Na szczęście zdarzają się też wyjątki. Jednym z nich jest Plays for Children firmowany przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

Krzysiek Kaliszewski

Jest to dość interesujące połączenie multimedialnej bajki z programem edukacyjnym do nauki języka angielskiego. Zawiera pięć klasycznych bajek dla dzieci, z tym że dwie „bardziej klasyczne": Goldilocks an Three Bears (Złotowłosa i Misie) i Snow White and the Seven Dwarfs - czyli królewna Śnieżka (Seven Dwarves byłoby chyba ciekawsze, ale już nie dla sześcioletniego dziecka ;-)) oraz trzy mniej znane: The Gingerbread Man, The Little Red Hen oraz The three Billy Goats Gruff. Każda z bajek rozpisana jest z podziałem na role i opracowana w dwóch językach - po lewej tekst angielski, po prawej polski. Przy tym tekst angielski odczytywany jest przez lektorów - dzieci. Uwzględniany jest oczywiście podział na role - wszystkiego nie „odwala" jeden lektor, jak to zwykle bywa. Bajkę można obejrzeć przy automatycznej zmianie stron lub też samemu zmieniać strony w wybranym momencie. Można też wyłączyć tłumaczenie na język polski, by dziecko starało się samemu zrozumieć angielski tekst.

Po zapoznaniu się z każdą bajką można przejść do związanych z nią gier (właściwie zadań). Jest ich dziesięć, w tym między innymi krzyżówka, układanie zdań, quiz na podstawie treści bajki itp. Główne i w zasadzie jedyne zastrzeżenia co do tej opcji programu muszę postawić krzyżówce. Nie dość, że hasła to nie tylko rzeczowniki, ale również rozmaite formy czasownikowe, to na dodatek hasło nie musi być pojedynczym wyrazem, a np. trzema, i to nie oddzielonymi spacjami. Reszta ćwiczeń jest zupełnie bez zarzutu. Gry spełniają doskonale rolę edukacyjną, bowiem np. podłożenie odpowiednich zdań z bajki pod adekwatne obrazki wymaga ich wcześniejszego zrozumienia. Szkoda tylko, że program uczy wyłącznie na zasadzie pamięciowego opanowania tekstu i w ćwiczeniach operujemy wyłącznie zdaniami bądź wyrazami, które pojawiły się w bajce i to nawet w tej samej formie gramatycznej (nie ma odmiany). No ale cóż - w końcu program przeznaczony jest dla najmłodszych dzieci i uczenie ich gramatyki jest może zbyt trudnym, jak na ich wiek, zadaniem. Tyle że co do wieku, to miałbym pewne zastrzeżenia co do grupy wiekowej, dla jakiej, według twórców, przeznaczony jest program (6 - 12 lat). Moim zdaniem powinno być raczej do sześciu lat, bowiem np. moja siostra mając lat dwanaście angielskiego uczyła się już ze stron internetowych i anglojęzycznych edycji systemów fabularnych, a jej lekturą nie były bajki o złotowłosej, a raczej powieści fantasy od mistrza Tolkiena poczynając, na mistrzu Sapkowskim kończąc. Ale to tylko tak na marginesie.





W każdym razie pomysł jest interesujący i chociaż realizacja nie sięga może najwyższych poziomów, to w sumie nie można jej nic zarzucić. Program jest po prostu dobry, choć nie wybitny. Warto zwrócić uwagę na sposób, w jaki dziecko zachęcane jest do nauki. Nie dość, że tekst jest interesujący, to jeszcze dodatkowo rozpisany na role odczytywane również (po części) przez lektorów - dzieci, tak że oprócz poznawania tekstu, dzieci mają też okazję poćwiczyć wymowę i to w grupie, co jest zwykle bardziej atrakcyjne niż samodzielna nauka.

Niestety na pięknej idei rysę zostawia czynnik zewnętrzny. Otóż podział na role sugeruje naukę grupową, a przez to zastosowanie programu w szkołach, co miałoby dodatkowo tę zaletę, że dzieci wreszcie uczyłyby się z czegoś przyjemnego (większość obecnych podręczników do szkół podstawowych jest żałosna, a wiem co mówię, bo zapoznałem się z nimi dokładnie dzięki młodszemu rodzeństwu). Niestety jednak nie sądzę, aby była w Polsce szkoła, która pozwoliłaby sobie na dopuszczenie najmłodszych klas do pracowni komputerowej (o ile w ogóle takową posiada), a poza tym zakupiła również ten program. A właśnie w nauce w większej grupie (chociaż też nie wielkości 20-30 osobowej klasy - raczej 3-4 osoby) program spełnia dokładnie wszystkie swoje założenia. Jednak warunki mamy takie, jakie mamy i pozostaje polecić program rodzicom, po czym skłonić dziecko, by korzystało z niego np. z kolegami z klasy. A wydaje mi się, że naprawdę warto.

CD-ACTION	**Producent:** Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
Wymagania: 486DX, Windows 3.1, 16 MB RAM	**Dystrybutor:** WSiP tel:(022)622-00-03 w.275

Internet: http://www.wsip.com.pl

INFO

www.europrix.org

EUROprix 98

MultiMediaArt

Konkurs Inwencji Twórczej dla Producentów Multimediów.

Europejska Komisja DGXIII/E i Austriackie Ministerstwo d.s. Gospodarki serdecznie zapraszają producentów Multimediów z całej Europy do wzięcia udziału w pierwszym ogólnoeuropejskim konkursie najlepszych produktów Multimediów. Powodem tego jest fakt, iż prezydentem Komisji Europejskiej zostanie w tym roku po raz pierwszy przedstawiciel Austrii.

EuroPrix MultiMediaArt 98 promuje wyróżniające się produkty multimedialne, które demonstrują specjalne wartości użytkowe w swoich kategoriach. Uczestnikami mogą być producenci ze wszystkich krajów Unii Europejskiej, z krajów EFTA, z krajów Europy Środkowej i Wschodniej wraz z Cyprem, które ubiegają się o członkostwo w UE.

Termin nadsyłania prac upływa z dniem 30 czerwca 1998.

Dalsze informacje znajdą Państwo pod **www.europrix.org**

EuroPrix Secretariat: c/o Techno-Z *FH* Forschung & Entwicklung GmbH.
A-5020 Salzburg, J.-Haringer-Str. 5, Tel: +43-662-454888-714, Fax: +43-662-45 61 74,
e-mail: secretariat@europrix.org

Das Wirtschaftsministerium

midasnet

Pod powierzchnią powierzchni

Budowa i ewolucja Ziemi

Przyglądając się zdjęciom wyświetlanym w trakcie instalacji programu "Budowa i ewolucja Ziemi", zastanawiałem się, co z zawartej w nim wiedzy (i czy w ogóle coś) ewentualnie może zainteresować człowieka takiego jak ja. Odkąd bowiem pamiętam, szczególnych ciągot w kierunku geografii lub - "co gorsza" - geologii nie miałem.

JACEK SMOLIŃSKI

Owszem, podstawy tej ostatniej wchodzą w skład przedmiotu szkolnego zwanego "gegrą", ale... No cóż, fakt, że pani ucząca tego przedmiotu po trzech latach spotykania się z klasą pamiętała imiona tylko kilku, "sfakultetyzowanych" zresztą, osób (w składzie których mnie, oczywiście, nie było) pozwolił na spędzanie tych lekcji w znacznie milszy sposób: bądź to na ławce przed szkołą, gdzie wygrzewałem się w słoneczku, bądź też (gdy aura niezbyt sprzyjała przebywaniu pod gołym niebem) na ławce w sąsiadującym z klasą korytarzu...
Nic dziwnego zatem, że do produktu Wydawnictw Elektronicznych Impresja podszedłem z niemałą rezerwą i raczej umiarkowanym entuzjazmem... Nie, nie ma co ukrywać: gdyby nie wyraźne zalecenie Naczelnego (i niezwykle realnie brzmiąca w jego ustach groźba odcięcia od sztywnego łącza), nigdy bym się nim nie zajął. I prawdopodobnie nie żałowałbym: czego oczy nie widzą... Teraz jednak, uwzględniając okoliczność, że "już widziałem" - wiem, że nie zainteresowanie się nim byłoby rzeczywiście pożałowania godnym błędem... Jest to bowiem jedno z najlepiej przygotowanych merytorycznie wydawnictw; jedno z najbogatszych pod względem multimediów; a co więcej: zarazem jedno z najbardziej przystępnych kompendiów wiedzy na temat, jakie miałem okazję oglądać!

Po tym, jakże entuzjastycznym wstępie (który sam w sobie jest wyrazem uznania dla Budowy i ewolucji Ziemi, nota bene: drugiego z cyklu opowieści znanej pod tytułem: Geografia świata) powinno znaleźć się niewielkie wyjaśnienie: otóż jako niemal totalny laik w dziedzinie "geo-nauk" nie czuję się na siłach choćby próbować weryfikowania wiedzy w nim zawartej. Jak mniemam jednak, korekta taka jest w tym przypadku najzupełniej zbędna: fakt, iż materiał zawarty w programie przygotowany został przez autora książkowej Ewolucji Ziemi - pracownika Zakładu Geologii i Paleogeografii Uniwersytetu Szczecińskiego, prof.

Ryszarda Krzysztofa Borówkę mówi sam za siebie: kompetencji tego panu odmówić nie sposób...

Osnową i uzasadnieniem zaistnienia programu (jednego z pierwszych w tej tematyce na świecie) jest spełniana przezeń w rewelacyjny sposób funkcja przekazywania informacji. I w tym momencie powtórzyć należy, że wręcz nie można było wykonać tego lepiej! Ogrom wiedzy zarysowuje się wyraźnie i co więcej... nawet odrobinę swymi rozmiarami przeraża! Dlatego też, aby możliwie jak najbardziej ułatwić i uprzyjemnić poruszanie się w gąszczu obcych (chociażby dla mnie) tematów, zagadnień i pojęć, wprowadzony został podział na trzy działy: dwa pierwsze poświęcone zostały niejako elementom składowym tytułu: właśnie budowie i właśnie ewolucji "błękitnej planety". I to właśnie (che che) tutaj znaleźć można wystarczająco szczegółowy i - jak się również wydaje: komplementarny - opis poszczególnych etapów rozwoju "naszego miejsca we Wszechświecie", przebiegu i znaczenia procesów geologicznych oraz... wszelakiego rodzaju katastrof, jakie miały wpływ na ukształtowanie się wizerunku znanego nam świata (ot, przykładowo "kosmicznego bombardowania" czy potężnych zlodowaceń). I to jednak nie wszystko, gdyż - co ciekawe - na krążku znalazło się miejsce również dla pierwszego w Polsce multimedialnego Katalogu skał i minerałów, która to pozycja właśnie stanowi trzeci z działów, a w którym zawarto krótkie charakterystyki naturalnych zasobów (a często prawdziwych skarbów!) planety. Funkcję uzupełnienia (i "rozjaśniania") wiedzy pełni natomiast szczegółowy słownik (do którego odwoływać można się również w trakcie "normalnej" pracy z programem za pomocą hiperłączy), wyjaśniający pojęcia związane z tematem, a także - często - przybliżający sylwetki twórców teorii rozwoju Ziemi.

Przystępność Budowy i ewolucji Ziemi ujawnia się także w przypadku mocno nietypowego dla wszelakiego rodzaju dzieł naukowych, ujęcia i stylu tekstu. Otóż NIE przytłacza on swoją wszechobecnością (jak to często bywa w programach "multimedialnych", które od książek różnią się jedynie tym, że czyta się je "z komputera"); oraz - co jest jeszcze bardziej istotne: jest on raczej bezproblemowo "rozumialny" (trudność mogą sprawiać jedynie pojęcia stricte fachowe, do których zresztą są wyjaśniające odnośniki). To oczywiście sprawia, że jego użytkowanie nie jest tą "wspaniałą, bo naukową", a znaną zapewne wszystkim uczniom (w tym studentom) drogą przez mękę. Uprzyjemnieniu procesu zaznajamiania się z informacjami składającymi się na tę niezwykle ciekawą (a tak!) dziedzinę nauki, czyli swoistą historię (która to tak na marginesie - znacznie jest mi bliższa) dziejów planety, sprzyja zilustrowanie ich za pomocą świetnych (i "powiększalnych") zdjęć, rycin, tabel, animacji i filmów, słowem: wszystkich komputerowych sposobów wzbogacania tekstu. Hm, właściwie pojęcie "ilustrowanie" nie jest dość w tym wypadku precyzyjne. Uściślając więc: publikacja ta została bardzo jednolicie (nie spotka się miejsc "suchych") nasycona doskonałej jakości "wizualiami". Zresztą - jak multimedia to multimedia - również i ogólnie ujęte audio (głos lektora, udźwiękowienie filmów, kapitalne motywy muzyczne stanowiące tło) są wręcz jak najlepszej jakości. Tym bardziej cieszy fakt, że jest to produkt niemal zupełnie (przeczy temu pochodzenie materiałów) polski.

Lecz - niestety - wszystko co dobre, równie szybko się kończy... Zawieszając zaś (z konieczności) swą współpracę z Budową i ewolucją Ziemi i przyglądając się pracy paska postępu podczas jej deinstalacji, zastanawiałem się nad tym, dlaczego nigdy wcześniej nie

zainteresowałem się (choćby na moment) tak jakże przecież ciekawym "wycinkiem" wiedzy. Pominę wnioski, do jakich doszedłem, gdyż zdecydowanie oscylowałoby to wokół problemów nieśmiertelnego w Polsce sposobu przekazywania wiedzy, czyli: prostej i bezwzględnej konieczności wkucia przykładowo "trzech stron na piątek", oraz związanej z nim perspektywą kary, o ile tego nie zrobię; i ograniczę się jedynie do smutnej konkluzji, że zupełnie zohydziły mi one tak geografię, jak geologię i im pokrewne dziedziny wiedzy. A przecież tyle ciekawych rzeczy można się z nich dowiedzieć... Któż by pomyślał, że jądro Ziemi wiruje szybciej niż "cała reszta" (efektem jest utworzenie się pola magnetycznego naszego globu), że skały są ośrodkiem sprężystym, a woda - minerałem? Te zaś "smaczki" odkryłem dopiero dzięki (paradoksalnie - również wymuszonemu) zainteresowaniu się tą właśnie publikacją. A tak swoją drogą ciekawe, jaki to zaledwie promil tej wiedzy posiadłem...

Q-ACTION

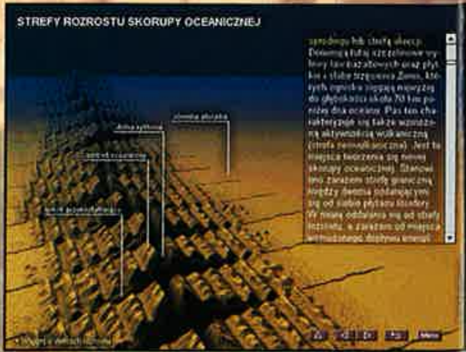
Producent: Wydawnictwa Elektroniczne Impresja

Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Windows 95

Dystrybutor: Impresja tel. 0601 8142294

Internet: http://www.impresja.com.pl

INFO



Pocztówka z Polski

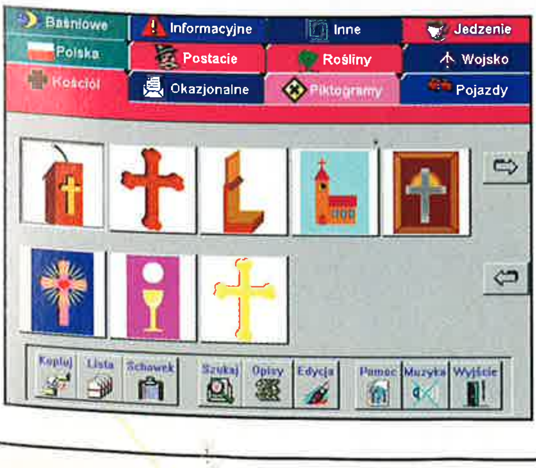
Polskie Kliparty

Wrocławski Albion ma na swoim koncie kilka udanych pozycji przeznaczonych dla młodszego odbiorcy. Wśród nich znajduje się m.in. ciesząca się sporym zainteresowaniem ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI lub kolejne programy edukacyjne - MATEMATYCZNE PRZYGODY i MIĘDZY NAMI LITERKAMI. Tym razem Albion przygotował nieco wszechstronniejszą pozycję, kierową właściwie do każdego.

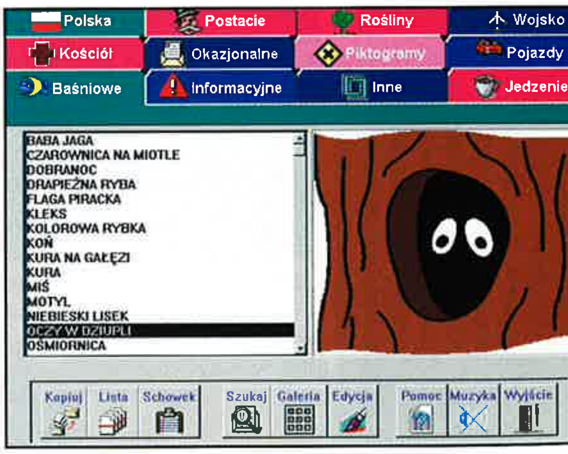
ANDRZEJ SITEK

POLSKIE KLIPARTY to aplikacja, w której znajduje się baza ponad 1300 obrazków. Podzielone na określone grupy tematyczne kliparty mogą z powodzeniem zostać wykorzystane w domu i w biurze, przydadzą się do tworzenia ulotek informacyjnych, folderów czy choćby dowcipnych zaproszeń i listów. Pracę z programem ułatwia prosty system menu, za pomocą którego możemy przeglądać, wybierać i kopiować określone wzory. Obok każdego obrazka znajdzie się również króciutki opis klipartu. Rozwiązanie to ma jeszcze jedną zaletę: dzięki niemu możemy skorzystać z wyszukiwarki, gdzie wpiszemy nazwę lub temat poszukiwanego projektu. W większości wypadków nie będziemy zresztą zmuszeni wyszukiwać określonych wzorów, ponieważ do programu dodano książeczkę z ilustracjami i kodami obrazków, co umożliwia natychmiastowy wybór. Ponadto na płytce znajduje się również shareware'owe wersje programów Paint Shop Pro i Jasc Media Center. Programy te niezaprzeczalnie przydają się w trakcie pracy, jednak należy pamiętać, że są to niepełne wersje, a do tego musimy je usunąć z dysku po 30 dniach. Jeżeli spodobają się nam lub okażą się niezbędne, możemy zakupić je u producenta, co oczywiście kosztuje, i to niemało. Lepszym rozwiązaniem byłoby już dodanie do POLSKICH KLIPARTÓW prostszego programu lub nawet wcześniejszych wersji zamieszczonych aplikacji, ale w pełnej wersji...

Grupy tematyczne, które znajdują się w programie, skonstruowano w oparciu o charakter klipartów. Znajdziemy tu więc: Baśnie, Pożywienie, Okazje, Rośliny, Wojsko, Informacja, Kościół, Osoby, Pojazdy, Polska oraz Inne. Obrazki są w formatach CDR, WMF i BMP. Tylko ten ostatni jest w pełni wszechstronny i czytany praktycznie przez wszystkie programy graficzne oraz większość fachowych edytorów tekstu. W niektórych działach znajduje się spora gama różnych obrazków, inne potraktowane są marginalnie. Taki przykładem jest Kościół, gdzie znajduje się dosłownie kilka propozycji. Nie chodzi mi wcale o to, że brakuje mi palety graficznych projektów krzyża, na którym umarł Chrystus, lecz o zachowanie pewnych proporcji. Czy dla ośmiu obrazków warto było tworzyć cały dział?



W trakcie oglądania materiału zawartego na płycie nasuwa się jeszcze jedno zastrzeżenie. W większości przypadków kliparty są bardzo ubogie kolorystycznie (dobrze, gdy jest 16 kolorów), a na dodatek dużo obrazków jest po prostu miernej jakości. Pocieszające jest natomiast, że tematycznie zostały dobrane ze sporą dozą wyczucia. W dziale Osoby, oprócz charakterystycznych motywów, znajdą się również postacie z polskiej sceny telewizyjnej czy literatury. Zobaczymy podobiznę Mana, Ibisza, pani Dowbor itd. Odnajdziemy twarz Elżbiety Dzikowskiej a także Elizy Orzeszkowej. W temacie Polska umieszczono np. mapki polskich województw, mimo tego, że już niedługo mogą okazać się nieaktualne. Znajdziemy także herby miast.



Wykazano się przy tym pewną niekonsekwencją. Odnajdziemy herby większości dużych miast, jednak nie ma wśród nich np. Wrocławia, co jest dość zaskakujące. Z projektów najbardziej ciekawe okazały się piktogramy, które są naprawdę pomysłowe. Na płytce znajdziemy 500 wektorowych propozycji, a przede wszystkim grupę 800 rysunków. W katalogu Bitmapy umieszczono czarno-białe pozycje, będące czymś pośrednim między dziecięcymi kolorowankami a rysunkami Mleczki. Te ostatnie są obrazem polskiej mentalności przedstawionej z dużą dawką humoru. Dotyczą przede wszystkim literatury i kultury narodowej, ilustrują także przysłowia i powiedzenia.

Program oprawiono także niezbyt nachalną, spokojną muzyczką, która pobrzmiewa w tle. Atrakcyjność POLSKICH KLIPARTÓW polega przede wszystkim na polskich akcentach, które dostaliśmy w bibliotece wzorów, a będących jedynymi w swoim rodzaju. Jest wiele programów, które mają olbrzymią, o wiele ciekawszą bazę kliparów (np. Print Master Gold), jednak na pewno nie znajdziemy w nich symbolicznego przedstawienia Pałacu Królewskiego w Warszawie czy uśmiechniętej, rysunkowej twarzy pana Halika. Czy warto dokonać zakupu POLSKICH KLIPARTÓW, Czytelnicy muszą już zadecydować samodzielnie. ■

CD-ACTION INFO

Producent: Albion

Wymagania: 486 DX, 8 MB Ram, Windows 3.1, 95 SB, mysz

Dystrybutor: Albion tel.(071) 44 21 01

Internet: http://www.albion.pl

Zupełnie Nowe!

• WIĘCEJ QUAKE 2

id Software wraz Rogue Entertainment rozpoczęło prace nad kolejnym oficjalnym packiem z misjami do Quake 2. Ma nosić tytuł Ground Zero i ukazać się jeszcze przed końcem lata.

• TURNIEJ Q2

Dnia 16 maja we wrocławskim "empiku" odbył się turniej Quake 2. Przez kilka godzin osiem trzyosobowych drużyn zmagało się ze sobą w celu wyłonienia tej najlepszej. Zawody odbywały się w systemie pucharowym w trybie Capture the Flag z piętnastominutowym limitem czasowym. Już podczas pierwszej rundy dało się zauważyć, którzy zawodnicy znają Quake 2 jak własną kieszeń - wyniki lepszych drużyn od samego początku były dużo wyższe od tych zdobywanych przez "amatorów" (przykładem niech będzie wynik 340:14). Dlatego też już na początku można było wyczuć, kto spotka się w finale. Przewidywania sprawdziły się, ale w ostatniej rundzie dały znać o sobie jeszcze dodatkowe różnice klas, wynikiem czego było spore zwycięstwo najlepszej drużyny. Wszyscy zawodnicy, którzy przeszli pierwszą rundę otrzymali w nagrodę egzemplarze CD-ACTION, natomiast finaliści dodatkowo zostali obdarowaniu gierkami. Zwycięzcy wyszli z podniesionymi głowami, niosąc pod pachą po trzy gry, natomiast druga drużyna dostała nagrody pocieszenia - pojedyncze gierki. Całość odbyła się może w niezbyt sportowej atmosferze, ale zabawa i tak była przednia. Nagrody w turnieju ufundował "empik", wydawnictwo Silver Shark i firma LEM.

• STAR TREK N-1

MicroProse ogłosiło, że dało sobie spokój z pracami nad grą adventure Star Trek The Next Generation - First Contact. Z dość pokrętnych wyjaśnień wynika tyle, że firma uznała, iż wystarczą jej jak na razie dwie nowe gry z tego cyklu: Klingon Honor Guard i Birth of the Federation. No proszę, a mówi się, że od nadmiaru głowa nie boli...

• DEMOLKA

Wielkie bojowe maszyny kroczące, mimo iż tylokrotnie wyśmiane przez fizyków i specjalistów od robotyki jako zupełnie niepraktyczne i nieopłacalne, nadal święcą triumfy wśród miłośników gier komputerowych. Kolejnym prezentem dla ich fanów ma być przygotowywany właśnie przez firmę TopWare Devastator. Pod tą dość "oryginalną" :) nazwą kryje się kolejny uniwersalny robot bojowy, tym razem walczący z najeźdźcami z kosmosu (bo z czymże innym) na planecie Paradise (będącej głównym celem) a także czterech innych. Mniejsza zresztą o to, z kim i dlaczego. To obchodzi wyłącznie mięczaków-intelektualistów. "Aby (...) każdy z graczy mógł zasiąść za sterami (...) robotów i rzucić się w wir bezlitosnej walki z najeźdźcami z kosmosu" czy "...celem gracza jest oczywiście niszczenie wszystkiego, co stanie mu na drodze", to zresztą cytaty z press packa, co wystarcza za fabułę. Ważna jest natomiast rekwizytornia. A ta jest

Manager po raz trzeci

Championship Manager strikes back! Tak entuzjastycznie zawołałem po wizycie na stronie Sports Interactive. Właśnie w tym małym oddziale Eidos powstaje seria najlepszych menadżerów piłkarskich - Championship Manager.

ELD

Nie skłamię, twierdząc, iż CM2 jest moją grą "number one". Gram w nią już kilka lat i będę grał przynajmniej do ukazania się CM3. Jeżeli już o tym mowa, to panowie Paul i Oliver Collyer planują wydać na świat swoje najnowsze dziecko w trzecim kwartale tego roku. Ale wszystko może się przesunąć w związku ze zbliżającymi się Mistrzostwami Świata we Francji. Wszak po tej imprezie co nieco może ulec zmianie. Szczególnie w statystykach piłkarzy...

Jeżeli chodzi o zmiany dotyczące samej rozgrywki, to autorzy zapowiadają kilka dość istotnych. Pierwszą z nich jest liczba lig możliwych do wyboru w programie. Wybór powiększono aż do 16. Dla porównania przypomnę, że w CM2 było ich "tylko" 9. Poza czołowymi ligami europejskimi dostaniemy możliwość pokierowania drużynami z: Brazylii, Argentyny, Japonii i USA. Nie uwzględniono tylko ligi polskiej, ale jest to zrozumiałe, ponieważ autorzy nie przewidzieli opcji smarowania (czyli przekupywania) kogo popadnie, "drukowania" meczy, nierzetelnego sędziowania i tym podobnych specjalności polskiej piłki nożnej. W ilu ligach naraz będziemy mogli pogiercować, zależeć będzie od sprzętu, jakim dysponujemy. Im więcej RAM-u, tym więcej lig do naszej dyspozycji. Drugim plusikiem CM3 ma być interakcja! Będzie można pogadać z szefem klubu, piłkarzami, dziennikarzami, kibicami, pracownikami... Po prostu zaje... znaczy się, chciałem napisać cool. I wreszcie coś, czego brakowało mi najdotkliwiej w CM2 - trening!!! Do tego zajęcia będziemy mogli zatrudnić współpracowników, którzy będą odpowiadać za postępy naszych kochanych kopaczy. Oczywiście jeżeli na takiego trenera będzie nas stać. Trenować będzie można praktycznie wszystkich i wszystko: juniorów, bramkarzy, założenia taktyczne, kondycję, szybkość itd.

Kolejnym atutem CM3 mają być łowcy talentów, którzy będą poszukiwać dla nas przyszłych gwiazd footballu gdzieś na peryferiach wielkiej piłki. Zmianom, bynajmniej nie kosmetycznym, uległa także taktyka. Dodano dość dużo nowych ustawień i możliwość ustalenia taktyki indywidualnej. Będziemy mogli nakazać kolesiowi krycie danego przeciwnika, atakowanie, pomiedzy, prawym skrzydłem, rozgrywanie piłki etc. Ciekawie mają się prezentować media. Gazety będą informować nas o wszystkich wydarzeniach w świecie łaciatej gały. Według zapowiedzi uproszczony ma zostać interfejs, co przy tylu nowych opcjach budzi moje lekkie wątpliwości. Ale geniuszu panów Collyer nie powinienem podważać - poradzą sobie również z tym. Oczywiście zostanie powiększona baza danych, co oznacza jeszcze więcej klubów i piłkarzy. Mam tylko nadzieję, że zostanie usuniętych kilka "bugów" z CM2. Chodzi mi przede wszystkim o uznawanie w "mojej" lidze hiszpańskiej za obcokrajowców Argentyńczyków. Zawsze mnie to denerwowało - to tak, jakby określać mianem cudzoziemców Szkotów i Irlandczyków grających w Premier League [no, dość kontrowersyjne porównanie; ostatecznie gdzie Hiszpania, a gdzie Argentyna... - red.].

Kolejnym moim życzeniem jest, aby Departament Zatrudnienia zajmował się także obcokrajowcami z innych drużyn, a nie tylko moimi stranieri. Wiecie, mój orzeł nie rozegrał tych głupich 75% spotkań i jest zawieszony, a u rywala nie grał prawie wcale i nie ma zakazu gry. Wiem, że czepiam się drobnych szczegółów, ale od następcy mojej ulubionej gry mam prawo wymagać perfekcjonizmu. Niemniej jednak CM3 zapowiada się na przebój wybuchowy niczym V2.

Drogi Czytelniku, zapewne tak jak ja nie możesz się już doczekać CM3, ale to jeszcze kilka (diabelnie długich) miesięcy. Na razie włącz i zagraj w CM2.

P.S. Uroczyście oświadczam, że jak przyjdzie do redakcji CM3 i ktoś go "podprowadzi", to nie ręczę za swoją poczytalność i ewentualne straty w personelu CDA.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3
EIDOS

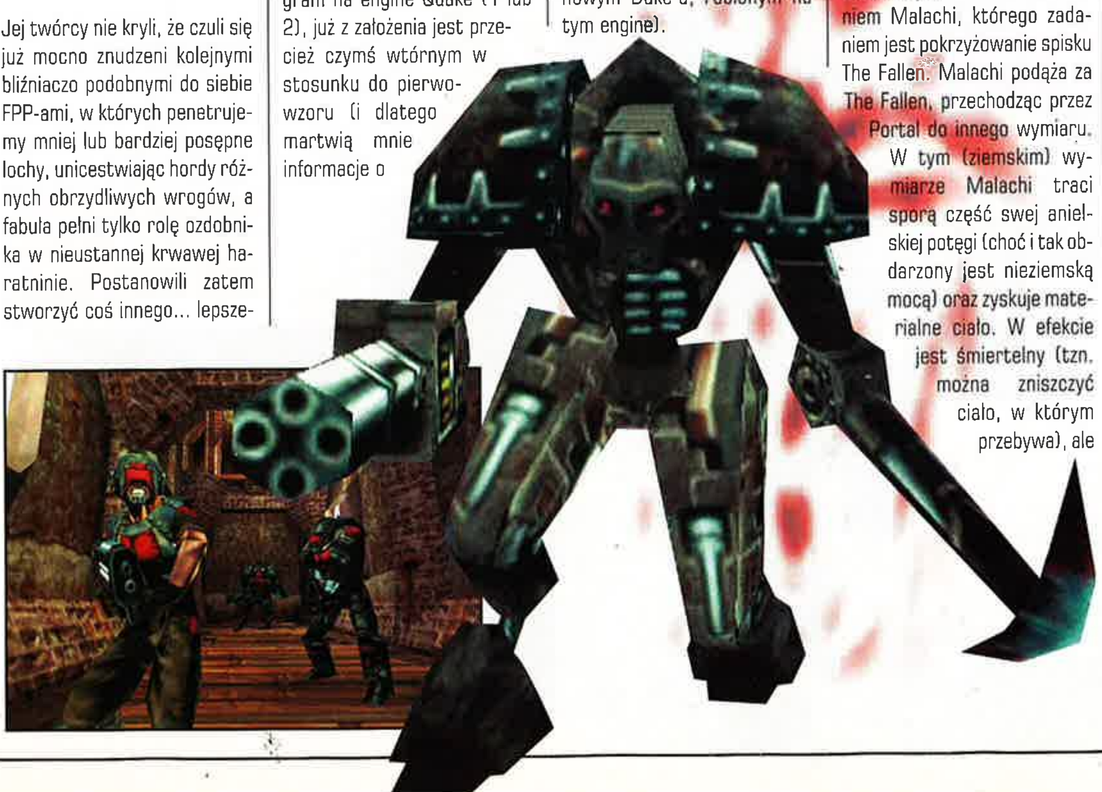
Następca Quake 2?

Mówcie co chcecie, ale Quake rządzi niepodzielnie w świecie gier FPP. Nie ma jak dotąd produkcji, która mogłaby mu poważniej zagrozić. To, co pojawiło się do tej pory, a szumnie zapowiadane jako "coś, co zdeklasuje Quake", zawsze pod tym czy innym względem ustępowało Mistrzowi. Gier, które teoretycznie miały zagrozić jego dominacji było już wiele - ale "w praniu" zawsze okazywało się, że Quake i tak nie ma sobie równych. Ta tendencja uległa wzmocnieniu po pojawieniu się Quake 2. I gdy wydawało się, że hegemonia produktu Id Software trwać będzie wiecznie (albo chociaż przez parę lat), ni stąd ni zowąd pojawiły się pogłoski o programie, który może strącić Quake z piedestału. Mowa tu o Requiem: Wrath of the Fallen.

PETER PAN

Jej twórcy nie kryli, że czuli się już mocno znudzeni kolejnymi bliźniaczo podobnymi do siebie FPP-ami, w których penetrujemy mniej lub bardziej posępne lochy, unicestwiając hordy różnych obrzydliwych wrogów, a fabuła pełni tylko rolę ozdobnika w nieustannej krwawej haratninie. Postanowili zatem stworzyć coś innego... lepszego. I wygląda na to, że w znacznym stopniu udało się im zrealizować te zamierzenia. Requiem nie jest może grą super oryginalną, zawierającą zupełnie nowe pomysły i zrealizowaną w odmienny od innych gier FPP sposób. (Prawdę powiedziawszy wątpię by kiedykolwiek powstał FPP, który w niczym nie przypominałby nam czegoś, co już istnieje). Jednak moim zdaniem Requiem wnosi w ten gatunek dużo świeżości, a choć wykorzystuje elementy, które możemy spotkać np. w Hexenie czy Jedi Knight, to te "pożyczki" nie rażą odbiorców swoją wtórnością. Dodajmy też, że ludzie z Cyclone Studios nie poszli na łatwiznę, kupując w iD quake'owski engine. Nie, stworzyli go od podstaw, dzięki czemu już na starcie gra jawi się jako coś oryginalnego. Program na engine Quake (1 lub 2), już z założenia jest przecież czymś wtórnym w stosunku do pierwowzoru (i dlatego martwią mnie informacje o nowym Duke'u, robionym na tym engine).

Fabuła Requiem jest oryginalna (choć pamiętam coś podobnego w Messiah), odpowiednio klimatyczna i (co ważne) ma spory wpływ na rozwój akcji gry. Cała historia zaczyna się na zupełnie innym planie astralnym, gdzie doszło do wojny pomiędzy dwiema frakcjami... aniołów (!), zwanymi odtąd Chosen i The Fallen. Jak nietrudno się domyślić, ci drudzy, reprezentujący siły Zła, ponieśli klęskę. Ale to nie oznacza, że złożyli broń. Przenieśli się tylko w inną rzeczywistość astralną i tam nadal knują szatański spisek. Gracz wciela się więc w anioła zwycięskiej strony, imieniem Malachi, którego zadaniem jest pokrzyżowanie spisku The Fallen. Malachi podąża za The Fallen, przechodząc przez Portal do innego wymiaru. W tym (ziemskim) wymiarze Malachi traci sporą część swej anielskiej potęgi (choć i tak obdarzony jest nieziemską mocą) oraz zyskuje materialne ciało. W efekcie jest śmiertelny (tzn. można zniszczyć ciało, w którym przebywa), ale



Zupełnie Nowe!

bogata: 100 budynków i 60 pojazdów wroga, 23 rodzaje uzbrojenia, 9 akcesoriów usprawniających roboty oraz 18 map dla pojedynczego gracza i 12 w multiplay'u. Do tego mamy mieć możliwość przesiadania się z jednego robota do drugiego, podejmowania desantów, przechwytywania wrogich transmisji itd. W sumie wygląda to jak koktail Abrmasa i Special Ops w sosie z MechWariora, a wszystko to w 3D i oczywiście z wykorzystaniem akceleratorów. I jeszcze last but not least - grę tworzy polska ekipa z Bielska Białej (co po przykładzie Earth 2040 wcale nie oznacza niskiej jakości) i kosztować będzie tyle, co inne gry TopWare, czyli mniej niż produkty konkurencji. Premiera prawdopodobnie na gwiazdkę.

• WHITE LABEL

To seria starszych, ale ciągle wartych uwagi gier, wydawanych przez Virgin, po dość umiarkowanych cenach. W tej serii pojawiły się ostatnio tzw. "double packi", czyli zestawy zawierające po dwie gry. A są to: Xwing Collectors Edition/TIE Fighter Collectors Edition; Star Trek 25th Anniversary/ Star Trek Judgement Rights; Rebel Assault/Rebel Assault 2 oraz Full Throttle/The Dig.

• STARCRAFT NA KONSOLE

A mówiąc ściślej - pojawi się na konsolę Nintendo 64. Ale dopiero w przyszłym roku.

• PLANY UBISOFT

UbiSoft szlifuje na ECTS Raymana 2 - wiadomo, że będzie działał z szybkością co najmniej 30 klatek na sekundę. Przedstawi tam też Tonic Trouble, trójwymiarową przygodówkę (co najmniej 40 godzin grania) oraz SCARS (Situational Animal Computer Racing Simulation), czyli rajdówkę + nawalankę, F1 Racing The Sequel (sequel F1 Racing Simulation), Speed Busters (kolejna rajdówka) oraz Chaos (tytuł roboczy) - akcja + strategia, D. Jump (platformówka) oraz nowatorsko potraktowaną zręcznościową symulację golfa o nazwie Real Feel Golf.

• NASTĘPCA SIMTOWER?

Sega Entertainment dogadała się z Yoot Entertainment w sprawie gry Yoot's Towers, stworzonej przez Yoot Satio, "ojca" popularnej ongiś SimTower z Maxisa.

• NOWY FPP

To dzieło 3D Realms i nosi tytuł Max Payne. Premiera - w przyszłym roku, innych danych brak.

• SPORTOWE SAMOCHODY

To marzenie wielu, wielu ludzi. A SportsCar to roboczy tytuł nowej gry firmy ISI. Nietrudno się domyślić, że jest to symulacja jazdy. Do wyboru wiele luksusowych pojazdów, m.in.: Ford Esperante, Oldsmobile Aurora i... McClaren F1, podobno najszybszy sportowy wóz świata. Gra ma rewelacyjnie realnie odtwarzać reakcje samochodu, a grafika 3D powinna wyjść

Zupełnie Nowe!

naprzeciw oczekiwaniom nawet najbardziej wymagających fanów "ścigałek". Do tego komputerowi przeciwnicy, którzy mają odtwarzać styl jazdy wielu znanych rajdowców, sporo cut-scenek, dynamiczna kamera i rzecz jasna gra w sieci. Trasy - m.in. Sebring International Raceway, Laguna Seca, Las Vegas Motor Speedway, Mosport Park Canada i wiele innych. Premiera - październik tego roku. Czyżby konkurencja dla TOCA?

• MAGIA I MIECZ

Come Devils, Come Darkness! Twórca Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant, D. W. Bradley, przypomina się nową gierką, o tytule Swords and Sorcery. Witajcie w jego mrocznym królestwie wyobraźni! Wbrew pozorom nie będzie to gra RPG, a ponoć odlotowa przygodówka (choć zawierająca wiele elementów rasowego RPG!). Jednocześnie w grze może brać udział do 6 postaci (tzn. tyle wejdzie w skład drużyny) - każda z nich może być kontrolowana bądź przez człowieka, bądź przez komputer. 9 ras, 13 specjalności do wyboru. Setki przedmiotów, dziesiątki rodzajów broni zwyklej i magicznej. Nielinearna fabula. Akcja w czasie rzeczywistym; podczas walki można jednak (jeśli gracz tak woli) przełączać się na system turowy. Gra również pojawi się w październiku tego roku, a producentem jest Heuristic Park. Oto przykladowy screenik.

• MAGIA I... MAGIA

Nox to gra rozgrywana w średniowiecznym świecie fantasy. Fabulą gry są wędrówki (i walki) czarownika, walczącego z Bialym Magiem o dominację nad światem. W czasie gry musicie spenetrować królestwa skladające się na świat Nox'a; każdy z regionów specjalizuje się w odmiennej formie magii (żywioly ognia, ziemi oraz magia iluzji, mimikry i niewidzialności). Produkt zasadniczo można zaliczyć do krzyżówki RPG, przygodówki i gry akcji. Do penetracji macie 4 światy, napotkacie co najmniej 30 odmian przeciwników, a dysponować będziecie okolo 100 rodzajami czarów! Autorzy zapewniają, że nawet na komputerach bez akceleratorów gra powinna zapierać dech w piersi. Wszystko naturalnie w 3D, w rzucie izometrycznym. Premiera - w okolicach

też może fizycznie eksterminować swoich przeciwników. Jego moce przypominają mi - co nieco - możliwości Jedi. Co może Malachi? Ach - łatwiej chyba powiedzieć czego NIE może... Malachi potrafi razić wroga w bezpośrednim starciu poprzez pchnięcia i uderzenia, może ciskać energetycznymi "fireballami"; umie sprawiać, by ciało wroga eksplodowało, uderzać w przeciwników elektrycznymi wyładowaniami, nasyłać na nich rozmaite (mięsożerne!) potwory, oślepiać światłem i chmurą kurzu, wywoływać lokalne trzęsienia ziemi... W defensywie Malachi wytwarza rozmaite pola energetyczne, może sam siebie uleczać (a także swoich przyjaciól), odbijać pociski wroga (nawet w niego!) itp. I - jak na rasowego anioła przystało - potrafi też latać, a ponadto umie teleportować się, chodzić po wodzie (brzmi znajomo...), kontrolować czas (!), wskrzeszać martwych oraz dokonywać "przesiadek" w ciało wybranej postaci. Ufff, mocny gość! A to bynajmniej nie wszystkie jego możliwości - o sporej ilości dodatkowych uzdolnień Malachi'ego dowiecie się dopiero w miarę rozwoju fabuły. Pojedynczy gracz będzie miał 24 levele do sprawdzenia, czy dobrze jest być tak wszechstronnie utalentowanym aniołem...

Z kim walczy Malachi? Cóż, upadłe anioły nieźle nabruździły w umysłach wielu ludzi, zatem omamieni śmiertelnicy będą najczęściej nastawieni do naszego bohatera bardzo wrogo. Do tego dochodzą roboty bojowe (naturalnie w wielu odmianach), demony Chaosu - no i od czasu do czasu natkniemy się na równych mocą naszej postaci przedstawicieli Upadłych...

O grafice Requiem nie będę za dużo mówił - niech screeny przemówią same za siebie. Patrząc na nie, ma się wrażenie, że oglądamy klatki z cut-scenek, czyż nie? A tu prawda w oczy kole - screeny pochodzą z gry! Kurcze blade... W grze nie braknie całej masy najrozmaitszych efektów świetlnych i atmosferycznych, zaś lokacje, w których toczy się gra, mają być nadzwyczaj urozmaicone. Gra w sieci daje możliwość rozgrywki kilkunastu graczy naraz, w rozmaitych trybach (w tym ma być ponoć odlotowa Rocket Arena, która nada nowego wymiaru pojęciu "deathmatch", szczególnie w trybie jeden na jeden). Gra będzie - jakże inaczej?! - wykorzystywała możliwości rozmaitych akceleratorów (w tym Voodoo 2, jakby kto pytał). Jednak, z tego co wiemy, będzie działać także na "gołych" PC-tach - choć nasuwa się tu pytanie: ALE JAK? O tym dowiemy się już wkrótce, bo w okolicach jesieni tego roku. A jesień zapowiada się słodko dla miłośników FPP:

Half-Life, Requiem, SiN, Unreal - to tylko najważniejsze tytuły, które powinny lada chwila ujrzeć światło dzienne. Czyżby więc epoka króla Quake'a Wielkiego dobiegała końca? Tak czy siak - żniwa będą obfite! ■

Requiem: Wrath of the Fallen
Cyclone Studios\3DO Studios

Mieszanka piorunująca!?

Co byście powiedzieli, gdybym zaczął nagle snuć przed wami wizję gry, która ma być czymś pośrednim pomiędzy klasycznym FPP, w rodzaju Quake, a symulacją mechwarriora (czyli potężnego robota bojowego). Zapewne powiedzielibyście "hm, ciekawe... całkiem pomysłowe...". A gdybym dodał jeszcze, że produkt ma bazować na klasycznej japońskiej anime (czyli takim specyficznym filmie animowanym - jakby ktoś nie wiedział), co ma być widoczne tak w fabule (zawikłanej!), jak i w stylu grafiki? Tu już pewnie parę osób skrzywiłoby się kwaśno i stwierdziło, że wyobraźnia stanowczo mnie ponosi, zaś taki koktajl firmowy musi być absolutnie niestrawny; tudzież zaproponowałoby mi zrobienie sobie zimnego okładu na czółko, sugerując, iż pewnie nadużyłem rozmaitych płynów rozweselających. Czyż nie?

UGLY JOE

Śpieszę zatem z wyjaśnieniem, że jestem trzeźwy jak wielbłąd na pustyni, zaś pomysł takiej gry bynajmniej nie wylągł się w mojej popapranej mózgownicy. Nie, to efekt wytężonej pracy ludzi z firmy Monolith. Co więcej - ta gra już istnieje! Jej tytuł to SHOGO: Mobile Armor Division (wcześniej nosiła tytuł Riot: Mobile Armor, ale po "pierepałkach" z Microsoftem - patrz newsy - producenci zmienili tytuł). Tzn. w momencie gdy piszę te słowa, od daty premiery dzielą nas dosłownie dni, gdy zaś wy je czytacie - gra (teoretycznie) powinna już być w sprzedaży lub też pojawi się w sklepach lada dzień. (O ile nie okaże się, że "konieczność dopracowanie paru elementów engine spowodowała niewielki, półroczny poślizg"). A właśnie, skoro już mowa o...

...engine

To warto wiedzieć, że stworzono ją na LithTech Engine - tym samym, który został użyty w Blood 2. Co daje ta "maszyneria"? Otóż daje dużą szybkość, nawet na "niedopalonych" maszynach: bardzo realistycznie oddany świat zewnętrzny i dopracowane w pełni trójwymiarowe postacie/obiekty w grze. Umożliwia on też (naturalnie gdy programiści tego chcą - a tu chcą) ingerencję gracza w parametry wykreowanego świata i obiektów. Zatem ambitniejsi gierc-mani będą mogli sobie do woli modyfikować (oczywiście w odgórnie wyznaczonym zakresie) np. parametry broni, wygląd otoczenia czy prowadzonej postaci. Gracz będzie mógł obserwować świat tak z FPP, jak i z zewnętrznej "mechowej" perspektywy. O lokacjach twórcy bąknęli na razie tyle, że będą... gigantyczne. I będzie ich dużo. Czy wspomniałem już o...

...anime?

Wspomniałem. Zatem wiedzcie, że pewien charakterystyczny styl rysowania grafiki (słynna "japońska kreska") będzie mocno wyczuwalny w tej grze. Projekty wszystkich postaci itp. renderowane są na podstawie artworków wykonanych wedle wszystkich zasad japońskiej sztuki komiksu (BTW: Jedi z błyskiem w oku nawijał coś o anime noszącej tytuł "Mobile Armor" - ale wybaczcie, ja osobiście jestem uczulony na mangę, więc wolałem się wtedy wyłączyć). Prawdę mówiąc nie bardzo to sobie wyobrażam (wielkookie mechy, potwory z obfitymi... ten, tego, sami wiecie, o czym myślę, świntuchy, w skąpych i obcisłych strojach? che che che), no ale tak twierdzą producenci i miejmy nadzieję, że wiedzą co robią. Będzie to też widoczne w...

[illegible]

O niej można by pisać długo i - podejrzewam - czytelnicy po lekturze tych akapitów nadal byliby równie mądrzy jak przed ich przeczytaniem. W każdym razie jest rozbudowana, skomplikowana, zawikłana, zakręcona, pełna nagłych zwrotów - no po prostu jak w anime. Jest tam miłość, nienawiść, zdrada i - jakże inaczej - krwawa zemsta. W skrócie wygląda to tak, że akcja dzieje się w dość odległej przyszłości. Dwaj bracia, osieroceni we wczesnym dzieciństwie, spotykają dwie siostry: Kurę (hm...) i Kathryn, córki VIPa, zwanego Nathaniel Akkaraju. Gracz wciela się w Sanjuro, młodszego z braci, który z wzajemnością pokochał Kurę (wiem, że jej imię brzmi tu dwuznacznie, ale nic na to nie poradzę). W międzyczasie matka Kury, a żona Nathaniela, ginie w dość tajemniczych okolicznościach, podczas niespodziewanego ataku jakichś szumowin z kosmosu. Kura ma pretensje do swego ojca, suponując, iż śmierć matki wynika w sporej części z jego winy. Jej ojciec, który - nawiasem mówiąc - jest admirałem floty, zamierza wykończyć napastników i w związku z tym wysyła Sanjuro, zlecając mu zabójstwo szefa napastników... I tak dalej, bo odsłoniłem Wam zaledwie drobny fragment skomplikowanej intrygi, przy której rozmaite perypetie bohaterów w "Dynastii" czy innym "Klanie" wydają się być tak proste jak budowa tasiemca.

Final cut

Nie należę do fanów anime, nie przepadam za mechami. Quake'a lubię. Zaś do ludzi z Monolith mam zaufanie, bo nie pamiętam gry, która by wyszła spod ich ręki i była kaszaniarska (ba - większość z nich nadawała na mojej długości fali). Wydaje mi się więc, że ta produkcja, mimo dość karkołomnego zestawienia rozmaitych rozwiązań, powinna trzymać klasę - o tym przekonamy się już wkrótce. Zaś dla licznych fanów anime, mangi itp. będzie prawdziwie łakomym kąskiem. ■

SHOGO: Mobile Armor Division
Monolith

Zupełnie Nowe!

października (co tak wszyscy się uparli na ten miesiąc?). Producentem jest firma Hyperion, dystrybutorem - Virgin.

• NOSTALGIA

Jeśli ktoś zawsze marzył, by odwiedzić typowy amerykański bar z okolic lat 50-tych, gdy "american way of life" była drogowskazem dla większości ludzi na świecie, to może po uszy zanurzyć się w tej nostalgicznej atmosferze w grze Jimmy White's 2: Cueball. Naturalnie nie po to, by napić się coli czy piwa i spożyć hamburgera w całkiem zresztą nastrojowym miejscu. Bar był wówczas miejscem rozrywki (zresztą jest nim po dziś dzień) i gracz będzie mógł tam skorzystać z wielu ówczesnych atrakcji: bilardu stołowego, strzałek (darts), gry w warcaby itp. Nie zabraknie też "jednorękiego bandyty" czy szafy grającej... Sama gra potraktowana jest z pewnym przymrużeniem oka - możemy więc spodziewać się wielu miłych niespodzianek. Ale dobrze w tym celu mieć co najmniej P-133 (najlepiej z MMX) i akceleratory grafiki (choć i bez nich da radę się zabawić). Program będzie w sprzedaży już od sierpnia.

• CIEKAWOŚĆ TO...

...pierwszy stopień do piekła. Albo przynajmniej do niezwykłej przygody. Spod ręki twórców X-Com wyszła właśnie gra (Magic & Mayhem), która to w pełni potwierdza. Ciekawość sprowadziła gracza do cytadeli jego ekscentrycznego wuja; budowla ta okazała się teleportem do innego świata - i to teleportem jednokierunkowym. Uzbrojony tylko w księgę czarów i urządzenie konwertujące manę na zaklęcia, musisz stanąć na głowie, by odnaleźć drogę do domu... Dodajmy, że te światy (celtycki, grecki, średniowieczny) pełne są odpowiednich dla danej epoki przeciwników - w tym także pochodzących z mitologii danego okresu! (Zwróćcie też uwagę na drobiazgowe odtworzenie istniejącej w danej rzeczywistości autentycznej fauny i flory). W sumie będziecie musieli zwiedzić około 30 regionów (podobno w sumie ma być 3000 lokacji!!!) wyświetlanych w tempie nie mniejszym niż 16 klatek na sekundę. Ma to nieco przypominać Diablo... Autorzy chwalą się też muzyką - nie dość, że utrzymaną w klimacie danej epoki, to również wykonywaną na akustycznych instrumentach rodem z danego czasu i świata! Producentem jest firma Mythos, gra ukaże się już we wrześniu.

Zupełnie Nowe!

• F-16 AGGRESSOR
Kolejna gierka z F-16 w roli głównej. 40 misji i 4 kampanie w Afryce (Madagaskar, Etiopia, Maroko), podkręcona do maksimum AI wroga, niesamowita grafika. Sterowanie (pod względem realizmu lotu) ma ponoć tak wiernie oddawać zachowania F-16, że tylko brak przeciążeń przy gwałtownych manewrach ma to odróżniać od rzeczywistego lotu samolotem. I choć wystarczy na to P-90, to wskazane jest posiadanie PII-266 - wtedy możemy się cieszyć płynną grafiką w 32-bitowym kolorze w rozdzielczości 1280x1024! Grę tworzy firma GSI, a premiera ma mieć miejsce w najbliższym czasie (być może, gdy czytacie te słowa, jest już ona w sprzedaży).

• COŚ DLA KODERÓW
47-TEK udostępnił wszystkim chętnym kody źródłowe do swej gry, GoMan. Zainteresowanych (choć sądząc z jakości gierki - nie będzie ich wielu) odsyłamy na firmową stronę 47-TEK.

• BAJU BAJA
Red Orb Entertainment zapowiada Baja 1000 Racing, trójwymiarową wyścigówkę tworzoną przez Trilobyte. Gierka posiada oficjalne błogosławieństwo SCORE International. Baja 1000 zawiera mnóstwo tras, terenów, wyścigi odbywają się w wielu różnych warunkach pogodowych i może w nich uczestniczyć do 15 graczy naraz!

• ACTIVISION I KONSOLE
Activision zamierza wypuścić kilka bardziej znanych swoich gier na Nintendo 64. Na razie w planach jest Quake 2 i Nightmare Creatures.

• ESCAPE FROM PLANET 3
To nowa giera firmy Zero Entertainment. Ma to być rozgrywana w przyszłości zręcznościówka, w której gracz steruje latającym talerzem. Będzie musiał m.in. kraść... krowy (!), które służyć będą jako... paliwo do jego spodka. Brzmi to nieco dziwnie... no ale poczekamy, zobaczymy.

• PLANY FOXA
Fox Sports i Fox Interactive zapowiadają nowe gry sportowe: Fox Sports Golf '99 i Fox Sports Soccer '99. Premiera w najbliższym czasie!

• POWERSLIDE
To nowy as z rękawa GT Interactive. Rajdówka ta ma być stworzona na nowym engine, zwanym Difference. Ma on zapewniać wyświetlanie 60 "ramek" na sekundę "w rozsądnej rozdzielczości" (bez wykorzystania 3Dfx - a co będzie, gdy mamy dopalacz?!).

• NASTĘPCA MDK?
Interplay i Tantrum przygotowują się wraz z Planet Moon Studios (w tej firmie jest sporo ludzi, którzy stworzyli MDK) do wydania Giants, multiplayerowej gry akcji, doprawionej strategią. Premiera powinna mieć miejsce jeszcze w tym roku. Autorzy twierdzą.

Szaleństwo do kwadratu

Pisk hamulców, gwałtowne manewry kierownicą, przerażenie i świadomość, że nie wywiniesz się spod kościstej ręki kostuchy... po czym potężne uderzenie, gdy prowadzony przez ciebie samochód efektownym łukiem wylatuje na pobocze. Grzmot, błysk... Ciemność. Tyle tylko pamiętasz, gdy otwierasz oczy. Nie wiesz nawet kim jesteś, nie wiesz gdzie jesteś. Totalna dezorientacja. Czy umarłeś? Czy to czyściec? (albo piekło?) - hmm, sądząc z tego co widzisz jest to całkiem możliwe... A może dom wariatów? To też jest mocno prawdopodobne. Ale czemu się tutaj znalazłeś? I co jest twoim zadaniem? Tego też nie wiesz. Prawdę powiedziawszy praktycznie NIC nie wiesz...

OGRE

Takim właśnie mocnym uderzeniem (w przenośni i dosłownie) zaczyna się gra Sanitarium (jej demko mieliście niedawno na CD). Gra, która przenosi nas w najbardziej paranoiczny świat, jaki mieliście okazję zobaczyć w ciągu ostatnich paru lat. Sanitarium zalicza się do przygodówek, ale utrzymana jest w trzymającej w napięciu i bardzo, ale to bardzo nastrojowej konwencji horroru. I to takiego lepszego, gdzie nastrój grozy tworzony jest dużo bardziej subtelnymi metodami niż zwykle spotyka się w tego rodzaju produkcjach. Nie będzie licznych zombie, wampirów, litrów krwi chlustających w ekran i obrzydliwych potworów wyżerających mózgi ofiar. Sanitarium mierzy znacznie wyżej, paraliżując graczy niesamowitym klimatem i zawikłaną fabułą, pełną wydarzeń, które przyprawią Was o gęsią skórkę swoją dziwacznością. Fanowie gier przygodowych odczują to z całą mocą. Bo co robi się w przygodówkach? Ano rozmawia się z napotkanymi postaciami, zbiera się przedmioty i kombinuje "co z czym i na czym". Tymczasem tutaj interakcja z ponad 80 postaciami występującymi w grze nastręcza poważne problemy. Czemu? Otóż większość z napotkanych postaci jest, mówiąc bardzo delikatnie, "normalna zupełnie inaczej". Jak sensownie porozmawiać z facetem, który wali głową w ścianę, wyjąc przy tym wniebogłosy? Otóż - można. Tyle tylko, że należy odpowiednio zareagować. Trzeba po prostu być równie szalonym jak Twoi rozmówcy! To samo tyczy się rozwiązywania napotkanych zagadek. Zapomnijcie o czymś, co nazywa się "logiczne rozumowanie" - bo przecież "gdy wejdziesz między wrony, musisz krakać jak one". Szaleństwo jest tu jedynym wyjściem...

Klimat Sanitarium jest bardzo sugestywny i jedyny w swoim rodzaju, w czym ogromna zasługa bardzo dopracowanego i zróżnicowanego dźwięku (nie słuchać o zmroku!). Miejcie uszy szeroko otwarte - wiele razy to właśnie dzięki nim wybrniecie z pozornie beznadziejnych sytuacji. Izometryczna grafika jest nie gorsza od dźwięku; zadbano o wielką ilość detali i odpowiednio posępną (oraz paranoiczną) paletę kolorów. Do tego całkiem spora część akcji rozgrywa się w egzotycznym dla nas świecie Azteków, lubujących się w licznych i bardzo krwawych ofiarach... Dorzućcie do tego jeszcze sporo pełnoekranowych efektownych cut-scenek.

Gra liczy jakieś dziewięć epizodów, zapewniając, nawet zaawansowanym graczom, około 30-40 godzin grania non-stop. Wielokroć okaże się, że zabrnęliście w ślepy zaułek i trzeba będzie szukać zupełnie innej drogi. To na pewno ucieszy tych graczy, których irytują proste i zwykle bardzo linearne scenariusze w wielu ostatnio wyprodukowanych grach adventure, gdzie cała para idzie w efektowną grafikę, a fabuła jest żałośnie płaska. Sanitarium jest tutaj bardzo pozytywnym wyjątkiem od reguły.

Gdy czytacie te słowa, produkt powinien już leżeć na półkach sklepów. Postaramy się więc jak najszybciej dorwać pełną wersję gry do recenzji - niewątpliwie warto poświęcić jej znacznie więcej miejsca, rezygnując przy tym z kilkudziesięciu godzin życia... ■

Sanitarium
DreamForge Intertainment

Robotyczne potyczki

Firma TopWare - dzięki pewnym bardzo trafnym posunięciom marketingowym dobrze na naszym rynku znana i popularna - ponownie w najbliższym czasie uderzy i to w dodatku, w przeciwieństwie do odgrzewanego cyklu Realms of Arkania, produktem zupełnie nowym. Miejscem batalii będzie tym razem czerwoniutki Mars, a wojującymi stronami - przedstawiciele dwóch zaciekle ze sobą rywalizujących korporacji zbrojeniowych.

Allor

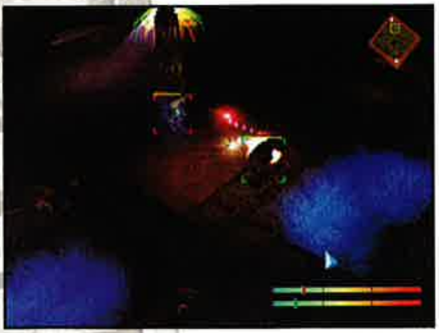
Historia "stojąca" za grą należy do raczej standardowych. Ot, jedna z sond badających w przyszłości Czerwoną Planetę natknęła się na coś, co zidentyfikowano jako wielkie działo wymierzone w planetę - tym razem niebieską, czyli Ziemię. Był to bez wątpienia wytwór obcej cywilizacji, a w dodatku, po badaniach nieco dokładniejszych, okazało się, że Obcy zamierzają się pojawić z powrotem przy swojej Armacie - i to już za rok. Mimo iż ich zamiary nie były pewne, prezydent UN złożył, w ramach przygotowań do ewentualnej inwazji, dwóm największym zbrojmistrzom propozycję nie do odrzucenia: jeśli chcą uzyskać bardzo intratny kontrakt na dostawy zabawek dla wojskowych, muszą wykazać wyższość swoich rozwiązań nad tymi oferowanymi przez konkurencję. Sprawdzianem jest, rzecz jasna, walka na specjalnie zaprojektowanych arenach, a w dodatku nie z Obcymi, a ze sobą nawzajem.

Mimo że jest to gra z gatunku strategii, i to w dodatku czasu rzeczywistego, to o zalewaniu przeciwnika masą żelastwa nie ma mowy. Po pierwsze nie wydobywa się żadnych surowców - baza ma pewien zasób ener-

gii, a wyprodukowanie każdego z Robo'tów nieco uszczupla te zasoby, ale na szczęście po stracie Robo'ta energia potrzebna na jego utrzymanie wraca do bazy. Rozwiązanie dość dziwne, ale sprawdza się w praktyce - dzięki niemu rozgrywka jest nastawiona na taktykę, a nie zdolności produkcyjne. Nie trzeba się także martwić o kończące się zasoby.

Celem jest oczywiście zniszczenie wroga, co uzyskać można tylko na jeden sposób: pozbawić go bazy. Nie jest z nią jednak tak łatwo. Przede wszystkim ma niezły pancerzyk siłowy, a poza tym po zniszczeniu jednej z jego trzech powłok uwolniona zostaje utrzymująca go energia, tworząc równie efektowną, co niszczycielską falę uderzeniową rozchodzącą się po okolicy. Daje to czas na przeprowadzenie kontr-uderzenia stronie broniącej się, ale atakujący muszą jak najszybciej uzupełnić straty nią spowodowane...

Na nieco dziwnym sposobie zarządzania surowcami innowacje się nie kończą. Wystarczy spojrzeć na proces budowy jednostek. Nie ma jakichś ściśle określonych ich typów: w zamian otrzymamy (docelowo, bo na misjach początkowych nie ma co na lepsze rozwiązania liczyć) osiem rodzajów chassis (np. podwozie gąsienicowe czy napęd odrzutowy) i tyleż samo możliwych do zamontowania na nich systemów uzbrojenia (lasery, plazma, miniguny...). Daje to w sumie sześćdziesiąt cztery różne kombinacje, ale dochodzą do tego ulepszacze - na każdym



Robo'sie można zamontować jeden z nich, co pozwala zwiększyć jego szybkość czy siłę ognia. Zakładając, że będzie ich także osiem, otrzymujemy imponującą liczbę ponad pięciuset różnych kombinacji! Nie wszystkie będą pewnie równie użyteczne, ale i tak robi to bardzo pozytywne wrażenie.

Które pewnie nie minie, gdy gra wreszcie ujrzy światło dzienne. Już obecnie wygląda bowiem prześlicznie: w pełni trójwymiarowe plansze przypominające trochę te znane z "bluebajtowego" Incubation, swobodnie latająca kamera, wykorzystywane akceleratory... Dzięki temu pełno na nich kolorowych świateł, wybuchom można zarzucić jedynie to, że są dwuwymiarowe - choć mimo to potrafią niejednego wyjadacza porazić - a działanie różnego rodzaju broni, dzięki zaimplementowanym efektom cząsteczkowym, jest po prostu prawie że perfekcyjne. Tylko prawie, no bo w końcu nic nie jest perfekcyjne...

Do bardzo dobrego wykonania, za które nota bene odpowiedzialni są goście ze znanego choćby z Katharsis ludzie z Metropolis - czyli jakby nie było nasi rodacy - dojdzie jeszcze pewnie sztandarowa cecha wszystkich wydawanych przez TopWare produktów, czyli porażająca cena w okolicach pięćdziesięciu złotych! Jeśli tak będzie, to cóż - zapowiada się prawdziwa uczta: bardzo dobra gra za jeszcze lepszą cenę! Wprawdzie na potwierdzenie domysłów przyjdzie nam jeszcze nieco poczekać i to z coraz większą niecierpliwością, ale nawet jeśli będzie trzeba na ten tytuł wyłożyć pieniążków nieco więcej, będzie - moim skromnym zdaniem, popartym niezłą zabawą w demku - warto. ■

Reflux
Metropolis

Zupełnie Nowe!

że Giants ma być grą bardzo dynamiczną, zachwycającą trójwymiarową grafiką i odpowiednio krwistą. Jej akcja rozgrywać się będzie na 40 wyspach, a do wyboru będą trzy giganty: Sea Reapers, Meccaryn i Kabuto. Akcję obserwować będziemy w TPP lub FPP, wedle woli gracza.
Z ostatniej chwili:
okazuje się, że grze zmieniono tytuł na Citizen Kabuto! Wprawdzie autorzy zapowiadali, że poprzedni tytuł jest roboczy..., ale znowu robi się młyn w głowach graczy.

• EKSPANSJA TOPWARE

Znana (z demka i zapowiedzi) gra Emergency będzie rozpowszechniana także w USA, przez firmę GT Interactive. Premierę programu przewidziano na czerwiec. Recenzja tego produktu - w numerze.

• SIR-TECH + TOPWARE

TopWare będzie europejskim dystrybutorem nowych gier Sir-Techa, a mówiąc konkretniej: Jagged Alliance 2 i Wizardry 8. Obie firmy wiążą szczególnie duże nadzieje z pierwszą z gier, zaś miłośnicy PG już się pewnie oblizują na myśl o drugiej...

• ŻEGNAJ MAC, MÓWI...

...Blue Byte. Firma postanowiła całkowicie zrezygnować z tworzenia gier na tę platformę sprzętową. Na decyzję Blue Byte wpłynęła m.in. bardzo mała ilość sprzedanych "macowych" wersji Settlers 2. Zdaniem kierownictwa nie ma więc sensu dalej inwestować w produkowanie gier na ten komputer... Jest to - po Amidze - druga platforma, z której zrezygnowały Niebieskie Bity. Miejmy nadzieję, że nigdy nie odpuszczą sobie PC!

• MEGAPAK 9

To kolejny zestaw wydany przez Megamedia. 11 CD zawiera 8 pełnych wersji gier. A są to m.in.: Civilization II, Interstate '76, Discworld 2, iF22 Raptor, Destruction Derby 2, Jack Nicklaus 5 i Pinball Timeshock. "Składanka" już powinna być dostępna w zachodnich sklepach. A kiedy u nas?

• DIRECTX 6.0

Na razie Microsoft wypuścił tylko beta-wersję tego programu, adresując ją do producentów gier. Można się więc spodziewać, że już niedługo demka gierek zawierać będą informację "DirectX 6 required"... Nowa wersja ma ponoć znacznie lepiej radzić sobie z tworzeniem szybkiej grafiki 3D i ma charakteryzować się dużo większą niezawodnością.

• RTS SEGI

Nosi nazwę Conflict of Nations i oprócz tego, że jest RTSem, ma zawierać elementy gier przygodowych. Do wyboru gracza będzie 15 rodzajów bohaterów, 40 typów jednostek i 28 rodzajów budowli. Gra powinna pojawić się w na przełomie października i listopada tego roku. Twórcą jest NMS Software (znam ich z gier Tilt! i Mass Destruction).

• PRYWATNA WOJNA...

...amerykańskiej firmy TS Group Entertainment to gierka "majstrowana" przez rosyjskich programistów (ale czasy...). Private Wars stworzono na specjalnym firmowym engine o nazwie Eternity, dzięki czemu będzie ona (m.in.) wykorzystywała wszystkie możliwości Voodoo2. A sama gierka? Autorzy przyznają, że dedykowana jest miłośnikom Quake'a. Jest to w pełni trójwymiarowa strzelanina FPP, w której gracze wcielać się będą w postacie najemników.

Zupełnie Nowe!

• JESZCZE JEDNA WOJNA
Tym razem jest to gra stworzona przez Bungie, która nazywa się Platform Wars. Mówiąc w skrócie - coś dla zakochanych w Myth! Firma planuje, w ramach promocji, wielki internetowy deathmatch, z udziałem 500 wyselekcjonowanych graczy, przechodzących przez kolejne szczeble eliminacji.

• HASBRO DLA DZIECI
Hasbro zaangażowało się w produkcję serii gier bazujących na najpopularniejszych dziecięcych grach... i zabawkach. Wszystko ma być w pełnym 3D i powinno skłonić dzieci do naciągnięcia rodziców na zakup...

• DARKLORDS RISING
To coś dla fanów Warlords 3. Nowy data-dysk przeniesie nas o 1000 lat wstecz w stosunku do wydarzeń, które rozegrały się w pierwotnej wersji gry. Zestaw zawiera 38 scenariuszy w trybie kampanijnym i 12 single-misji. Dojdzie 5 nowych bohaterów, 30 jednostek, 10 zaklęć i parę innych niespodzianek - m.in. nowe tryby multiplayer (Capture the Flag i North vs. South). Warlords III: Darklords Rising powinien zawitać do graczy w sierpniu tego roku.

• DZIKI SOJUSZ
GT Interactive Value i WizardWorks postanowiły stworzyć wspólny zespół programistów, noszący dumne miano Wildlife Forever. W planach jest m.in. seria gier sportowych oraz dodatek do Deer Hunter, noszący tytuł Deer Hunter Companion.

• NA ŁÓW, BRACIE!
Skoro już mówimy o polowaniu, to warto wiedzieć, że sukces Deer Hunter (ciekawe co na to obrońcy praw zwierząt?) przekonał twórców, że warto zainwestować w tę działkę. W efekcie WizardWorks planuje już wydanie gry Rocky Mountain Trophy Hunter, gdzie będziemy mogli zapolować na łosie, niedźwiedzie i tym podobną grubszą zwierzynę za pomocą sztucera, dubeltówki, łuku (!) i sześciostrzałowego rewolweru (ta ostatnia opcja to chyba dla kamikaze - z coltem na niedźwiedzia?!).

• CO NOWEGO U BLIZZARDA?
Specjalnych konkretów brak, ale wiadomo, że pojawi się upgrade do Starcrafta (patch oraz nowe jednostki i filmy). Mówi się też o tajemniczej grze 3D "z elementami RTS". No i coraz głośniej o Diablo 2... Aha, jeszcze jedna sprawa: jakiś gość z Kalifornii podał firmę do sądu, zarzucając jej nieuczciwość w interesach, tj. niezgodne z prawem opublikowanie informacji o konfiguracjach komputerów posiadaczy Starcrafta. Blizzard zaś zapewnia, że wszystko odbyło się w majestacie prawa. Sprawa jest dość mętna. Gdy tylko dowiemy się coś więcej, damy wam znać.

• KKQ 2
Czyli: Kolejny Kuzyn Quake 2. Interplay wraz z Xatrix Entertainment - to ci od Redneck Rampage - tworzą nawalankę FPP, na queke'owskim (poszerzonym) engine, o nazwie Kingpin. Akcja ma się toczyć w okolicach lat 40-tych i 50-tych, a gracze wcielają się w gangsterów i mafiosów. Gra ma się składać z 7 dużych leveli, odpowiadających m.in. różnym miastom, te zaś podzielone są na sub-levele - gracz sam wybiera sektor, który ma ochotę spenetrować, może też powrócić do już "przerobionego" etapu. Oprócz strzelania gra ma zawierać delikatne elementy gier przygodowych (interakcja z postaciami w grze FPP?!).

Postnuklearny ripley

Jeszcze nie wszyscy maniacy RPG zdążyli zapoznać się z Falloutem - klasycznym RPG w postnuklearnej rzeczywistości, a już słychać pogłoski o wypuszczeniu przez Interplay drugiej części tej gry, zatytułowanej Fallout 2 (a jakżeby inaczej). Informacja ta ucieszy zapewne głównie miłośników klasycznego RPG, a nie trójwymiarowych multimediów, bowiem sami autorzy mówią o swoim dziele: "Czy Fallout 2 zawiera najlepszą, trójwymiarową grafikę? Nie. Czy zastosowano tam technologie, których nie widzieliśmy jeszcze w żadnej grze? Nie! To czy to, do cholery, jest dobra gra? Absolutnie tak!" Dalej następuje motywacja, która fanów klasyki uraduje na pewno. Mianowicie Fallout 2 zawiera doskonały engine RPG (nie graficzny, a do panowania nad zmianami współczynników itd.), interesującą fabułę i wyjątkowo piękne artworki. "Nie potrzebujemy real time 3D - potrzebujemy dużo nowych pomysłów" - to kolejne wypowiedzi autorów. I trzeba im przyznać, że starają się jak mogą. Do prac nad grą zaangażowano między innymi Davida Cooka - gościa, który jest odpowiedzialny za drugą edycję AD&D i całą rzeszę dodatków do tego systemu. Kogo jak kogo, ale tego pana nie trzeba uczyć, jak wygląda mechanika RPG.

LORD Y

Czym nowy Fallout różni się od poprzednika? Otóż przede wszystkim gra jest o około pięćdziesiąt procent obszerniejsza. Dodano nowe regiony na mapie, pozostawiono stare i rozszerzono zasięg mapy, tak że wszyscy, którzy grali w pierwszą część, znajdą się w znanej sobie okolicy, tyle że będą mogli odwiedzić również miejsca, do których wcześniej nie mogli się udać. Zgodnie z amerykańskim "kultem samochodu" w grze pojawi się również ten środek komunikacji, co znacznie zredukuje czas potrzebny na przebycie określonego dystansu. Że czas jest w Fallout istotny, pamiętają zapewne dobrze weterani "jedynki". Producenci posłuchali jednak narzekań graczy żalących się, że przy ograniczonym limicie czasu nie mają możliwości odwiedzenia całego świata gry, a co za tym idzie -obejrzenia wielu drobiazgów przygotowanych przez autorów. Toteż część druga będzie posiadała limity czasowe tylko dla określonych "subquestów". Samo główne zadanie nie będzie wymagało określonej ilości czasu. Teraz kilka słów o fabule. Akcja gry toczy się w pięćdziesiąt lat po okresie, w którym umieszczono pierwszą część. Bohater trzynastej krypty (Vault 13) po zwycięskiej kampanii przeciw mutantom postanawia powrócić do świata zewnętrznego i założyć wioskę na powierzchni. Wioska owa rozwija się pięknie, ale jak to zwykle bywa - do czasu. W pewnym momencie zaczyna brakować żywności. Ratunkiem jest moduł GECK: Garden of Eden Creation Kit, w który wyposażona jest każda krypta. Tak więc zadanie już znamy. Jest nim odnalezienie trzynastej krypty i zdobycie GECK. Oczywiście nie będzie to łatwe. Butelka wody kupiona od handlarza z feralną liczbą na etykiecie to dopiero pierwszy z wielu, nie zawsze prawdziwych tropów.

Jeśli przyjrzeć się grafice, to w stosunku do jedynki nie widać jakiegoś milowego skoku w jakości, ale też poza 3DFXem od czasu premiery jedynki nie stworzono jakichś rewolucyjnych rozwiązań, które np. pozwoliłyby na rozdzielczość 1024x768. Tyle że podobieństwo grafiki do pierwszej części bynajmniej nie świadczy źle o sequelu. Wręcz przeciwnie. Mamy widok, do którego zdążyliśmy się już przyzwyczaić i który nie drażnił nawet sporadycznie jakimiś ukrytymi niedoróbkami (jeśli nawet takowe były, to ja ich nie zauważyłem), i to wzbogacony nową porcją artworków w postaci nowych broni, potworów, zbroi, wyposażenia itp. A wszystkich tych cudów możemy się według autorów spodziewać już w październiku, czyli najprawdopodobniej premiera odbędzie się na gwiazdkę. Ale to już niedługo. ■

Fallout 2
Interplay

Wio, smoku!

Poznali się i od razu przypadli sobie do gustu. Ona - młoda, piękna i groźna amazonka. On - starszy, większy, potężniejszy (jak to facet), choć prawdę powiedziawszy nieco poczwarny. I żyli odtąd długo i szczęśli... ops. Trochę mnie poniosło. Poznali się, polubili - OK, ale dalej sprawa nieco się skomplikowała. Już choćby z tej przyczyny, że on był... smokiem.

UGLY JOE

Nowa gra Psygnosis (tak nowa, że nawet tytuł - Drakan - jest jeszcze roboczy i ma prawo się zmienić), zapowiada się na spory hit. Jej bohaterami, jak już wspomniałem, są dziewczyna, Rynn, i smok - Arokh. Razem muszą stawić czoła wielu przeciwnościom losu i przelać niejedną beczkę krwi, zanim ich historię zwieńczy efektowny happy-end. Drakan jest o tyle niecodzienny, że tak naprawdę są to dwie dość różne gry w jednym. W sumie grę można wprawdzie zaliczyć do "3D action/adventure game" w TPP, ale... W 14 wspólnych wieloetapowych misjach będziecie mieli szansę zarówno spróbować swoich sił w "tombrajderowo" czy raczej "diebytheswordowo" potraktowanych wędrówkach przez świat fantasy (z nieodzownym mieczem w pięknych rączkach Rynn, który bynajmniej nie służy jej tylko do spiłowywania paznokci), jak i w powietrznych wojażach Arokha, przypominających skądinąd zasadami grę Magic Carpet. A smok - wiadomo: akrobacje, szpony jak brzytwy, ostre kły, magiczny ogień z pyska i te sprawy.

Akcja dzieje się na niebie, na powierzchni ziemi, a także w jej wnętrzu (tzn. lochy, potwory itp.). Drakan nie ogranicza się tu bynajmniej do samej siekaniny, ponieważ w czasie wędrówki nasi bohaterowie będą mogli m.in. porozmawiać sobie z 25 rozmaitymi osobnikami, wyrażającymi ochotę na konwersację - i to nie tylko po to, by dać odpocząć rękom. Informacje uzyskane w drodze konwersacji mogą w dużym stopniu zmienić fabułę gry... Naturalnie tych, którzy zamiast gadać biorą się do bicia będzie dużo więcej. Dlatego też programiści przygotowali około 50 rodzajów broni (w tym 6 rozmaitych smoczych ataków, siedem zaklęć i masę najróżniejszej miecze, maczugi, włócznie, topory itp.). Programiści zadbali też o bardzo realistyczny wygląd i sposób poruszania się wszystkich postaci (ponoć patrząc na smoka będzie się wręcz odczuwało jego wężo-gadzie pochodzenie i sposób bycia), nie zapominając też o trybie multiplayer (do 8 graczy naraz). O muzyce i efektach dźwiękowych nie wiemy nic, natomiast co do grafiki - no cóż, choć screeny (jak dla mnie) są nieco zbyt przesłodzone (myślę tu o "bajkowej" palecie kolorów), to wyglądają co najmniej zachęcająco. A ponieważ tak Tomb Raider, jak i Magic Carpet były w swoim czasie wielkimi hitami, to wydaje mi się, że gra łącząca te elementy, a wsparta efektowną grafiką, czy tego chce, czy nie - jest skazana na sukces. Premiera nie nastąpi zbyt szybko (najpewniej w pierwszej połowie 1999 - mówi się nawet o styczniu!), ale warto poczekać na tych dwoje... Mimo, iż wyjątkowo z nich niedobrana para. No cóż, miłość jest ślepa. ■

Drakan
Psygnosis

Zupełnie Nowe!

• ODLOTY TWÓRCÓW...
Twórca Warbirds, Joe Enzminger, wraz z programistą Longbow II, Brentem Osterem, podziękowali za pracę w Jane's Combat Simulations i zapukali do drzwi nowej firmy tworzącej gry - Check Six Studios. Jej szefowie nie kryją, że będą koncentrować się głównie na symulatorach lotu - od awionetek po odrzutowe myśliwce. Zatem panowie na pewno trafili pod właściwy adres...

• WIĘCEJ GAZU!
Miłośników rajdówek ucieszy inicjatywa Psygnosis, zapowiadającej już w sierpniu premierę Neewman/Haas Racing. Będzie tam 16 kierowców CARTów, 11 realnie istniejących torów (plus 4 ukryte), kilka poziomów trudności, możliwość demolowania przeciwnika (i siebie), wiele ujęć kamery oraz głosowy komentarz spikerów z ABC/ESPN.

• GUNMETAL
To najnowsze "dziecko" Mad Genius Software. Gunmetal ucieszy fanów gier FPP i to takich, którzy lubią, gdy przeciwnik wykazuje się dużą inteligencją. Na razie gra jest jeszcze w powijakach, trudno powiedzieć, kiedy nastąpi jej premiera. Póki co - macie screen. Prawdę powiedziawszy - taki sobie.

• GAZU, GAZU...
...będziemy dodawać w grze Jeff Gordon Racing, firmy ASC Games. Giera powinna pojawić się w pierwszym kwartale przyszłego roku.

• DUŻO GIER!
"Rodzinka" Electronic Arts (EA Sports, Bullfrog, Origin, Maxis, EA) przygotowuje całą masę gier sportowych. M.in.: Madden 99, NCAA Football 99, NHL 99 i Tiger Woods 99 (golf). Ponadto Maxis kończy pracę nad SimCity3000, Bullfrog szlifuje Populous: The Beginning, a Origin dopieszcza dziewiątą (!) część Ultimy, o podtytule Ascension. Mówi się też o rychłych - w miarę - premierach Moto Racer 2, Need for Speed III: Hot Pursuit oraz Sid Meier's Alpha Centauri. Ślinka cieknie!

• PLANY WESTWOOD
Westwood Studios jest coraz bliższy zakończenia prac nad: Lands of Lore III, Command & Conquer 2: Tyberian Sun i Dune 2000.

• ...ORAZ MONOLITH
Chłopaki z Monolith popadły chyba w pracoholizm, bo oprócz Blood 2 i Riot: Mobile Armor "trzaskają" następne gierki na engine LithTech. Są to: Vortech - The Ancient Technology oraz... oops - autorzy nie podali nawet tytułu. Ale możemy tak czy siak spodziewać się gier akcji w FPP.

• ZNOWU ZMIANA NAZWY!
A propos poprzedniego newsa. Riot: Mobile Armor nazywa się już SHOGO: Mobile Armor Division. Monolith zmienił nazwę po pewnych przebojach, jakie miał z tą grą z Microsoftem (pisaliśmy o tym jakiś czas temu - Microsoft miał ją wydać, potem

Zupełnie Nowe!

się wycofał z tego interesu) - chodzi o to, by "uniknąć niewłaściwych skojarzeń" - cokolwiek by to miało znaczyć.

• CARMAGEDDON 2!!!

Producenci nie rozpieszczają nas informacjami o tej grze (pewnie wychodząc z założenia, że lepiej się nie narażać na "obstrzał" jej wielu anty-fanów w mediach i rozmaitych urzędach). Wiadomo, że powinna się pokazać na najbliższych targach ECTS (czyli wczesną jesienią) i wtedy też ujrzy światło dzienne jej playable demko. Gracze zaś prawdopodobnie nacieszą się nią gdzieś późną jesienią lub na początku zimy.

• ZOSTAŃ NAJEMNIKIEM

Activision wykupiło licencję od pisma Soldier of Fortune (oficjalna gazeta dla najemników) na użycie tej nazwy (i loga) w tytule swej nowej gry FPP - zresztą pierwszej z serii programów poświęconych najemnikom. Wiadomo, że pierwszy "żołnierz fortuny" będzie robiony na engine Quake 2 - stworzy go skądinąd znana nam i wam firma Raven Software. To może być coś ciekawego...

• FIRE TEAM CORAZ BLIŻEJ

Autorzy niezłej nawalanki kosmicznej, Fire Team, ogłosili, że zakończyli już fazę beta-testów. Gierka (i jej demko) powinna pojawić się na najbliższych targach ECTS.

• NOWY GOLF

Dynamix już lada dzień wypuści do sprzedaży (gdy to czytacie, gra już powinna być w sklepach) symulację golfa o nazwie 3D Ultra Golf Deluxe! Ponadto (skoro już mowa o nowościach z tej firmy) powinien się wkrótce pojawić nowy patch do Red Barona 2 oraz gra Cyberstorm.

• FLESHFEAST

Niedawno zamieściliśmy demko tej gry na CD (mocno krwisty horror + akcja). Zainteresowanych pełną wersją informujemy, że FF pojawi się już w najbliższym czasie. Zawierać będzie 14 leveli, dwa tryby gry i opcję multiplayer. Producentem jest SegaSoft.

• RPG ON-LINE

Zafascynowanym tą formą rozgrywek w grach RPG polecamy zwrócić uwagę na nowe gry Kesmai - Rolemaster: Magestorm i Darkness Falls. Obie czekają na Was w GameStormie - a są to dopiero pierwsze dwa tytuły z serii... 14 (!) nowych RPG-ów!

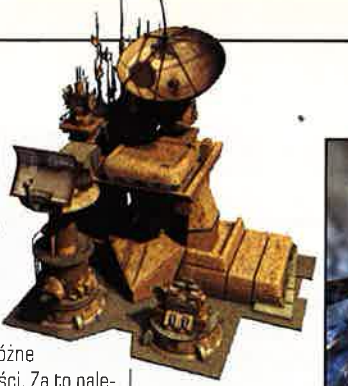
• SYMULATOR Z PSYGNOSIS

Nosi tytuł Fighter Command i rozgrywa się podczas II wojny światowej. Do wyboru maszyny amerykańskie, japońskie i angielskie, a także 45 misji (po 15 na każdą ze stron), 10 misji "instant action" i 3 misje multi-playerowe. Naturalnie grafika ma być cool, z wykorzystaniem dopalaczy grafiki. FC pojawi się jeszcze w tym roku (zimą). Autorzy chwalą się, że ich gra bez problemu pójdzie nawet u ludzi, którzy posiadają PII-300, 64 Mb Ram i karty graficzne AGP. Miejmy tylko nadzieję, że nie są to wymagania... minimalne ;-).

• DUNE 2000

Pisaliśmy już o tej grze w dziale "w produkcji". Zatem - w wielkim skrócie - ma to być "reanimacja" Matki Wszystkich RTSów, czyli gry Dune 2. Naturalnie w odpowiedniej dla roku 1998 oprawie. Ciekawe czy ta gra powtórzy sukces pierwowzoru. Będzie trudno..., ale życzymy jej tego z całego

C&C żyje!



Command & Conquer nadal żyje i jak to bywa z produktem tak długo popularnym - staje się coraz lepszy, dzięki wypuszczanym co jakiś czas zestawom misji i upgrade'om. Najnowszy z nich, o nazwie Tyberian Sun, to kolejna porcja strategii dla maniaków czasu rzeczywistego. Gra wprawdzie pozostaje niby ta sama, ale różnorakie poprawki, nowe bronie, jednostki i misje sprawiają, że przed C&C po raz kolejny zasiada się z takim samym entuzjazmem jak za pierwszym razem. No, chyba że ktoś nie lubi RTS'ów - ale wtedy C&C nie interesuje go w ogóle.

YASIU

W Tyberian Sun po raz kolejny będziemy mogli wcielić się w dowódcę oddziałów jednej ze stron starego konfliktu. Tylko od naszego wyboru zależy, czy poprowadzimy do walki najnowszą generację super żołnierzy NOD'u, czy też może przejmiemy kontrolę nad najnowocześniejszą bronią GDI i z jej pomocą będziemy eliminować przeciwnika z powierzchni ziemi - bo o to przecież w tej grze chodzi. Niezależnie jednak od wyboru strony, już po pierwszej potyczce spotkamy się z nowością. Otóż nasze jednostki zdobywają normalne bojowe doświadczenie, którego odpowiednia ilość zwiększa ich możliwości - szybkość, opancerzenie, siłę, a także daje im różne specjalne zdolności. Za to należy się panom z Westwood duży plus - bo powinno to być elementarne w każdej strategii (nawet RTSowskiej), a tak niestety nie jest. Jednak po wprowadzeniu tego rozwiązania do C&C można się spodziewać, że następne gry RTS będą już zawierały taką możliwość.

Oprócz tego, że jednostki zdobywają doświadczenie, możemy teraz kontrolować więcej ich rodzajów, bowiem - żeby tradycji stało się zadość - Tyberian Sun zawiera kilka nowych typów jednostek i budynków

(oczywiście dla każdej ze stron). Nie ma sensu wymieniać ich tutaj, bo prawdziwa ich wartość sprawdzi się dopiero w ogniu walki, ale powiem wam, że takiej siły ognia jeszcze nie było. Ale przecież nie ona jest w tego typu grach rzeczą najważniejszą. Podczas misji typowo partyzanckich liczy się głównie ciche i szybkie działanie - i to będziecie musieli dopracować, bowiem w najnowszym zestawie misji położono większy nacisk właśnie na ten typ walki. Będziecie teraz musieli po ciemku wkradać się do wrogiej bazy, wysadzać radary albo np. włamując się do systemów komunikacyjnych przeciwnika nadać kilka nie do końca prawdziwych informacji, które co nieco namieszają w jego szeregach. Nie zapomniano też o udoskonaleniach w klasycznej walce twarzą w twarz. Teraz mamy możliwość używania statków desantowych, a także ulepszania naszego uzbrojenia za pomocą tego, co zdobędziemy na mutantach, które pojawiły się w świecie gry. Nie są to wszystkie możliwości "podrasowywania", ale po prostu nie sposób ich wszystkich wymienić, bo często są to zmiany czysto kosmetyczne, które nie poprawiają gry w zbyt dużym stopniu. Jednak zostawmy to - wystarczy powtórzyć, że udoskonalenia są i to się autorom chwali.

Pochwalić należy również poprawki wniesione do grafiki i świata gry. Teraz teren, na którym walczymy, nie dość, że jest interaktywny (tzn. mamy na niego wpływ), to jeszcze jest w pełni trójwymiarowy. Jeśli jeszcze dodać do tego dynamicznie zmieniające się warunki atmosferyczne i szereg mniejszych bajerków, gra staje się po prostu starocią, która po operacji plastycznej wygląda jak niezła lala. W dodatku jest to lala ładnie oświetlona (pod latarnią najciemniej, che che), bo panowie programiści i graficy dodali do gry dynamiczne, wielokolorowe efekty świetlne. Teraz, atakując w nocy, można kilkoma celnymi strzałami pogrążyć bazę przeciwnika w ciemności, a po chwili walczyć w prawdziwej dyskotece, gdzie grają karabiny, a czerwonych świateł jest więcej niż w słynnej z nich dzielnicy w Amsterdamie. Po prostu czad - a przez każdy, kto lubi Command & Conquer z chęcią do niego wróci. Podejrzewam, że nawet ci, którym już się znudził, po zobaczeniu Tyberium Sun wpadną w ponowne zauroczenie i zaczną grać od nowa.

A grać można przeróżnie... Oprócz klasycznego trybu kampanijnego gracz może na jednym komputerze w trybie skirmish potykać się z maksymalnie siedmioma komputerowymi inteligencjami. To samo, ale z żywymi przeciwnikami może zrobić używając sieci lokalnej. Nie zapomniano też o posiadaczach modemów czy kabli RS - ci bowiem też będą mogli grać w sieci, tyle tylko, że w dwie osoby.

Tak więc, jak widać, nowy Command & Conquer będzie prawdopodobnie kolejną perełką, na którą warto czekać i na pewno warto będzie w nią zagrać. Tak przy okazji - ciekawe jest to, że pomimo całej nagonki na RTS'y nadal powstają nowe gry tego typu i to gry, które potrafią zadziwić. Najlepszym dowodem jest (a raczej będzie) ukazanie się takiego dinozaura, jakim jest C&C w nowej, dużo lepszej oprawie... ■

Command & Conquer - Tyberian Sun
Westwood Studios

Iluzja?

Chyba nikt nie zaprzeczy, że dobrych komputerowych gier role-playing, jak dotąd,... po prostu nie ma! Te bowiem, które miały okazję już powstać podzielić można jedynie na te niezłe i te... wręcz fatalne. Jak inaczej przecież nazwać gierę (teoretycznie: odpowiednik "sesyjnego" RPG), jeżeli możliwości działania (w tym całej przebogatej interakcji) ich bohaterów zawężone zostają do: odpoczynku (camp, sleep), odżywiania się, prowadzenia (ubogich treściowo zresztą) konwersacji i - oczywiście - wszechobecnej walki? A na tych właśnie aspektach życia opiera się znacząca większość (by nie powiedzieć: wszystkie - nawet Ultima On-Line niezbyt odbiega od tego schematu) tak klasycznych, jak i tych zupełnie nowych "erpegów"...

GEM.INI

Załamywanie rąk jednak w niczym nie pomoże. Jedyne co pozostaje prawdziwym erpegofilom, którzy z jakichś, bliżej nieokreślonych powodów nie mogą rozegrać tradycyjnej nocnej (tej z piątku na sobotę) sesyjki, to... odrobinę jeszcze poczekać! Tak, nareszcie jakaś pozytywna informacja! Nie jest bowiem wcale wykluczone - co więcej: wszelkie znaki na ziemi i niebach na to wskazują - że już niedługo cieszyć się będziemy zupełnie nową i, nie zawaham się użyć tego słowa - nowatorską (pod wieloma względami), gierą. Można o niej z (w miarę) czystym sumieniem powiedzieć: ecce role-playing game!

Oto bowiem w stadium alfatestów znalazła się Illusia: Quest for the Eterals, dzieło z wolna nabierające ostatecznych kształtów "w świecie" Living Mask. Hm, dlaczego jednak pokładam takie nadzieje w związku tą niepewną przecież, bo w zasadzie "nieistniejącą" jeszcze produkcją? A przecież aż nazbyt często zdarza się, że giery z założenia rewelacyjne są zaledwie takie sobie... Tym razem jednak, jak wynika z dokumentacji, jej twórcy poszli o krok (może dwa) dalej niż inni. Przede wszystkim Illusia to pełne on-line, czyli tylko i wyłącznie sieciówka! Czyżbym słyszał jęk zawodu? No cóż, mnie również niezbyt uśmiecha się perspektywa spędzania nocy przy redakcyjnym komputerze - lubię czasem odrobinę pobyć w domu... Jednak właściwie nie ma się czemu dziwić: jedynie gry "z żywymi i przeciw żywym" mogą (od biedy) stawać w konkurencji z klasycznym, tym nieśmiertelnym i niezawodnym role-playing. Tak nawiasem mówiąc: wydaje się również, że Living Mask aspiruje do pobicia, czy chociażby zrównania się z poziomem "originowskiej" Ultimy On-line! Jednak droga do osiągnięcia tego szczytnego celu ma być nieco inna...

Świetnie, zanim jednak wspomnę o rzeczach zupełnie nowych, kilka słów na temat elementów jak najbardziej typowych. Hm, czy aby na pewno? Nie w każdym przecież "erpegu" grający mogli dokonać kreacji bohatera, posługując się (jako podstawą) dziesięcioma rasami: oczywiście Ludzie, Elfy, Krasnoludy - czy też, jak sobie życzy tego autor nowego tłumaczenia Trylogii: Krzaty - ale i Centaury, Gnomy, Wampiry, Minotaury, Trolle, Ogry, i -.cokolwiek to nie znaczy - Felzurowie. Również i ilość dostępnych profesji (w tym zaś przypadku: "gildii") niewątpliwie nie jest tak zupełnie typowa. Jest ich bowiem aż dwanaście: Zabójców, Zaklinaczy, Uzdrowicieli, Iluzjonistów, Rycerzy, Minstreli, Przywoływaczy, Złodziei, Opryszków, Wojowników, Czarodziejów i "ludzi lasu". Che che - będzie z czego wybrać; już oczami duszy widzę mojego "bohaterskiego" wampira-zabójcę... Pozostańmy jeszcze przez moment przy liczbach; "sumowanie" to zamyka bowiem ponad trzydzieści zróżnicowanych umiejętności i czarów.

Cała jednak reszta z całą pewnością jest czymś zupełnie nietypowym. Twórcy Illusia: Quest for the Eterals, nawiązując wyraźnie do korzeni komputerowego podgatunku, czyli MUD-ów, postanowili oprzeć interfejs giery na czymś tak archaicznym jak... tekst! Tak tak - znowuż przyjdzie grającym opisywać wszystkie swoje polecenia... Oczywiście bez przesady: "tekstowe" będzie to, co ciężko jest przekazać (bądź też jest to w ogóle niemożliwe) za pomocą sytemu "wskaż i kliknij". Ten ostatni zaś obsługuje (jakże by inaczej) mysto-podobne poruszanie się po "fantasyjnym" świecie Iluzji (również za pomocą strzałki kierunkowej), walkę, kupno/sprzedaż wyposażenia i tylko twórcy wiedzą co jeszcze...

Najistotniejszą informacją jednak i naprawdę godną kultywowania "ciekawostką" jest fakt, że świat Iluzji to w zasadzie... dwa równoległe światy! Pierwszy przeznaczony jest dla normalnych, spokojnych, "erpegowych" graczy, drugi natomiast: dla tych "normalnych inaczej" - ogarniętych osławionym "syndromem kilera", ludzi, dla których idea i naprawdę szerokie możliwości RPG skurczyły się do czystej walki i zdobywania - oczywiście w jak największej ilości i jak najszybciej - "PeDeków", czyli punktów doświadczenia. Idealnie. Marzy się jedynie, by wszyscy "niechcący błądzący" w tym pierwszym ze światów "mocarze" automatycznie wykopywani byli do tego bardziej odpowiadającego ich stylowi gry. Cel zaś takiego układu jest tylko (lub "aż") jeden: dzięki niemu w Illusia nie powinny zdarzać się kilkukrotne logowania "świeżą" postacią tylko dlatego, że natychmiast po wejściu w świat gry padło się łupem jakiegoś nawiedzonego "pedekożercy".:.

No i cóż? Żal jedynie, że te wszystkie "goodies" są dopiero w fazie alfa-testów. Oznacza to bowiem, że co najmniej jeszcze dwa (dwa - dobre sobie!) miesiące mamy raczej wolne. Ale z drugiej strony może to i lepiej: Illusia: Quest for the Eterals "eksploduje" dopiero w wakacje, a najdalej w początku kolejnego, "uroczego" roku szkolnego: czasu na przemierzanie dróg i bezdroży Illusii będzie zatem aż nad... hm... wystarczająco. O ile to wszystko co napisałem nie okaże się jedynie iluzją... ■

Illusia: Quest for the Eterals
Living Mask

Zupełnie Nowe!

serca! A póki co, w oczekiwaniu na bliską premierę - przykładowy screen. Prawda, że wygląda (dla starszych graczy) znajomo?

• MALKARI

To coś dla tych, którzy świata nie widzą poza turowymi grami strategicznymi z elementami ekonomii. Akcja Malkari dzieje się w... bardzo odległej galaktyce (hm... jakże znajomo to brzmi) w systemie Malkari. Zadaniem gracza jest eksploracja tamtejszego pola asteroidów, w skład którego wchodzi około 150 planetoid. Nawiasem mówiąc, poruszają się zgodnie z wszelkimi prawami fizyki (np. możliwe jest zakłócenie orbity danego asteroidu, jeśli dostanie się on w pole grawitacji dużo większego obiektu). Oznacza to też, że asteroidy nie stoją w miejscu, zatem trzeba m.in. przewidzieć jego trajektorię przed wysłaniem ekip górniczych itp. Walki toczą się w przestrzeni kosmicznej oraz na powierzchni planetek. Dowodzimy tak pojedynczymi statkami, jak i całymi flotami. Wątki ekonomiczne są tu raczej śladowe, praktycznie wszystko co jest z nią związane, dokonuje za nas komputer. O grze postaramy się napisać więcej już za miesiąc.

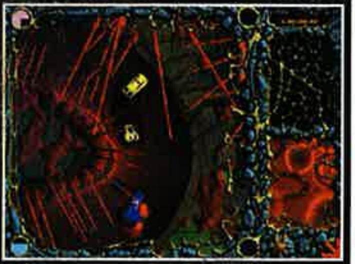
• RAIDER WARS

Kochasz kosmiczne wojny? Uwielbiasz gry typu I-War czy np. X-wing? No to trzymaj się stołu, gdy to czytasz. Raider Wars łączy najlepsze elementy tych gatunków, dodatkowo "podkręcając" gracza niesamowicie dopracowaną grafiką. Do wyboru masz 8 statków - od bardzo szybkich, zwinnych i słabo opancerzonych lekkich myśliwców, po ciężkie "kieszonkowe pancerniki", specjalizujące się w atakach na lotniskowce i inne potężnie opancerzone cele. Możliwa będzie nawet gra w Internecie, gdzie jednocześnie w przestrzeni może walczyć po kilkaset (!) tego typu maszyn!

Zupełnie Nowe!

• VANGERS

Czego to ludzie nie wymyślą... na podstawie tego, co już było? Vangers... One for the Road, autorstwa Interactive Magic, który już właśnie powinien trafiać do sklepów, jest dziwacznym połączeniem gier w rodzaju Micro Machines i kosmicznych nawalanek. Gracz wciela się w przedstawiciela klanu Vangers (zwiadowców, wojowników, kupców, piratów - w zależności od okoliczności... Vangersi nie są ortodoksyjni ;-)). Osobnicy ci poruszają się w dość śmiesznie (na pozór) wyglądających samochodzikach, posiadających jednak potężne uzbrojenie. Przy czym mogą jeździć w powietrzu, na ziemi, w wodzie i pod wodą, a także w podziemiach. Dzięki specjalnej nowej technologii (Surmap A-R-T) gra powinna zaskoczyć odbiorców niecodzienną i bardzo "detaliczną" grafiką, z aktywną kamerą w roli głównej, z dynamicznymi efektami świetlnymi, zmianami pór doby etc, a także nadspodziewanie realistycznymi reakcjami pojazdów (każdy składa się z około 1000 polygonów). Dodajmy, że sami gracze będą mogli modyfikować wygląd otoczenia! 37 pojazdów do wyboru, 32 rodzaje broni, gra w sieci, zawikłany (jak na taką grę) scenariusz... Hm, to może być ciekawe! Więcej o programie - najprawdopodobniej - za miesiąc. Demko (jak się zmieści) może nawet już w tym numerze CDA.



• SEVEN KINGDOMS PLUS

Wspominany już przez nas pakiet nowych misji do 7 Kingdoms zawierać będzie co najmniej 3 dodatkowe nacje (Zulusów, Egipcjan, Mughuli (??)) oraz nie mniej niż 15 nowych misji. Pojawi się też nowa (zabójcza) machina wojenna o nazwie Unicorn. Tradycyjnie doszlifowano też AI wroga. Uwaga: posiadacze oryginalnego 7 Kingdoms mogą sobie całkowicie za darmo (!) skopiować ten pakiet - wystarczy zajrzeć na stronę http://www.imagicgames.com lub poszperać po rozmaitych FTP-ach.

• WOJNA Z PIRATAMI TRWA!

Informacja Prasowa Policji

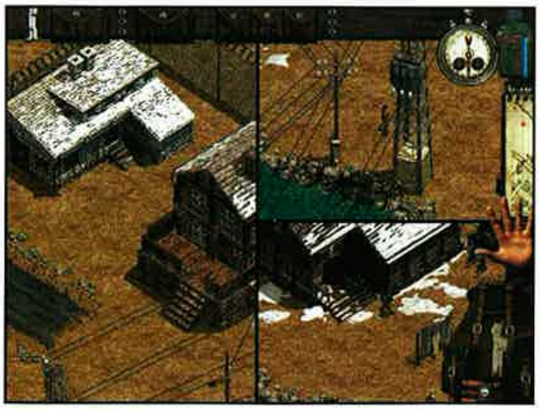
Policjanci Wydziału ds. Przestępczości Gospodarczej Komendy Wojewódzkiej Policji we Wrocławiu zlikwidowali kolejną "fabrykę" pirackiego oprogramowania.

Tylko dla orłów

O Commandosie, bardzo - jeśli można się tak wyrazić - świeżej gierce opracowywanej w niezbyt dotychczas znanej hiszpańskiej firmie Pyro Studios, pisaliśmy już w wydaniu marcowym - nasz specjalny wysłannik, Paul Rigby, po nie lada problemach, godnych zresztą samej gry, dotarł w końcu do kwatery głównej jej twórców i po malutkim przesłuchaniu wyciągnął od nich nieco informacji. Teraz przyszedł czas na częściową weryfikację uzyskanych wówczas danych: do redakcji dotarła bowiem wersja "preview" programu.

McDrive

Nie jest to jeszcze niestety - jak się czasami zdarza - gra pełna, zawiera tylko sześć etapów i pozbawiona jest całej praktycznie oprawy muzycznej, ale już teraz wciąga niemiłosiernie, nie wykazując przy okazji jakichkolwiek oznak niedopracowania czy ukrytej hodowli bugów. A co równie ważne, informacje uzyskane wcześniej okazały się w dającej się zweryfikować części prawdziwe, dowodząc tak na marginesie naprawdę wysokich umiejętności naszych ludzi. No, ale w końcu we are the best, aren't we? Tak więc jest to oczywiście gra rozgrywana w czasie rzeczywistym, z członkami grupy specjalnej w rolach głównych. A skoro są to komandosi, to i zadania do najzwyczajniejszych operacji przeprowadzanych podczas drugiej wojny światowej nie należą - aczkolwiek, co już wcześniej zauważyli także sami twórcy - z rzeczywistymi akcjami gra ma i tak bardzo niewiele wspólnego... W niczym nie umniejsza to na szczęście jej wielkości, a pozwala na pełną swobodę w projektowaniu. A dzięki brakowi skrępowania ludzie za to odpowiedzialni nie zawiedli.



Ot, weźmy choćby niewinne zadanie pozbycia się wrażej radiostacji, będące zresztą częścią operacji zakrojonej na o wiele większą skalę. Kierujemy poczynaniami trzech gostków: kierowcy, zielonego bereta oraz marynarza-pływonurka. Cel znajduje się po drugiej stronie rzeki, więc bez zdobycia pontonu się nie obejdzie, pływać samodzielnie może bowiem jedynie facet z wytatuowaną kotwicą, ale samemu nie da niestety rady. To zresztą i tak nie wszystko, jako że dwóch pozostałych członków teamu musi się najpierw na przystań dostać, a teren patrolowany jest przez czterech niezbyt skorych do drzemki panów z karabinami. Ich broń jest o tyle ważna, że nasi uzbrojeni są jedynie w noże i pistolety, których zasięg jest,

Curiculum Vitae

Komandosi - niby wszyscy to spece od zabijania, ale co poza tym? Baczność! Spocznij, od lewej odlicz:

1. Thomas "Fireman" Hancock: spec od ładunków wybuchowych
2. Sir Francis T. "Duke" Woolridge: snajper, ale naboi zbyt wiele nie ma...
3. Jack "Butcher" O'Hara: zielony beret, gościu od mokrej roboty bądź wspinaczki
4. Rene "Frency" Duchamp: szpieg - lubi bale przebierańców, ale nie wziął stroju
5. Samuel Brooklyn: chcesz gdzieś dojechać? - oto odpowiednia osoba

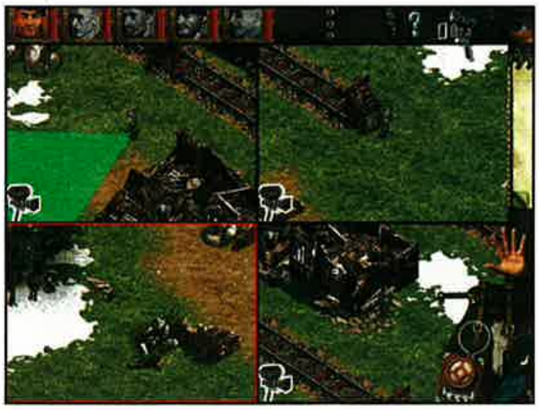
jak by nie było, "nieco" krótszy, przeto w bezpośrednim starciu szans raczej nie mamy. Ale od czego nóż i naturalne przeszkody terenowe? Wystarczy zostawić na śniegu parę śladów, a już zaciekawiony strażnik biegnie sprawdzić, co jest grane. Jeden cios nożem i droga wolna. Podobnie postępujemy z osobnikiem z budki...

Niewiele trudniej jest i dalej. Pierwsze większe schody zaczynają się dopiero w pobliżu samej radiostacji. Chodzi tam sobie bowiem trzyosobowy patrolik, a cały teren jest w polu rażenia karabinu maszynowego. Ale spoko, chwila zastanowienia, sprawdzenia marszruty oraz obserwacji obsługi CKMu i przychodzi olśnienie: oni przechodzą koło beczki z paliwem! Jeszcze tylko ciche zgladzenie dwóch kolejnych żołdaków i zajmujemy pozycję. Buuum! Patrol to już wspomnienie, a karabin nic ze swojej pozycji zrobić nam nie może. Co by zbyt długo nie trwał w niepewności, wypada jeszcze i jego obsłudze włożyć kosę między żebra - no, radiostacja jest już nasza. Pozostaje jeszcze zniesienie fizolem, tudzież - jak on sam siebie nazywa - zielonoberetowcem, pozostałych beczek w jej pobliże, wycofanie się na bezpieczną odległość i oddanie ostatniego, wieńczącego zadanie strzału.

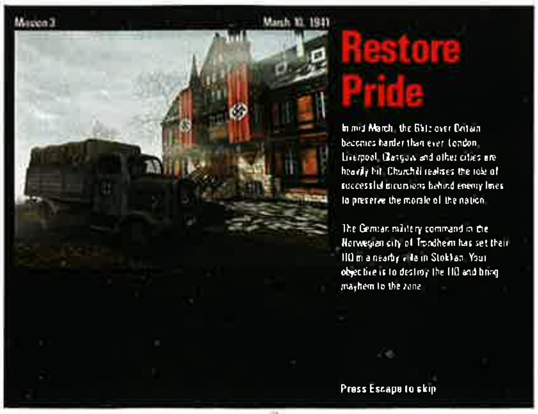
Ta przykładowa misja jest zresztą tylko swego rodzaju treningiem, o czym w czasie odprawy szefostwo lojalnie nas uprzedza. Dalej jest bowiem znacznie trudniej: na nasz widok podnoszony jest alarm owocujący wybiegnięciem dodatkowej liczby patroli, co czyni zadania z definicji do najprostszych nie należących prawie niewykonalnymi. Ale też dzięki pomocy snajpera czy szpiega wcale nie musimy nikomu w oczy wpadać. Co nie znaczy, że misje stają się dzięki temu banalne. Co to, to nie, gdyż o ile amunicja do pistoletu jest nielimitowana, to już snajperka ma naboi dokładnie pięć - co nie jest ilością zbyt wielką... Podobnie ze szpiegiem: aby mógł się przebrać za niemieckiego oficera, trzeba mu najpierw znaleźć mundur - dobrze zazwyczaj broniony. No, ale za to już jego noszenie nie jest na szczęście limitowane, a zdolność odwracania wzroku żołnierzy ratuje skórę przemykającym się za ich plecami pozostałym członkom naszego teamu... Jest to praktycznie rzecz biorąc niezbędne na przykład w czasie wchodzenia na skałę z umieszczonym na szczycie radarem, czy wyłączania napięcia podłączonego do płotu chroniącego elektrownię wodną. Bez "swojego" człowieka w środku nie mamy po prostu szansy - przez karabin maszynowy raczej się z nożem czy nawet pistolecikiem nie przedostaniemy. A tak, nikt nikogo nie podejrzewa - a tu chlup, prądu nie ma, nasi są już w środku i po cichutku eliminują kogo trzeba... Może niezbyt to humanitarne, ale w końcu to nie my tę wojnę rozpoczynaliśmy.

Gra, co już zresztą niejeden recenzent stwierdził, kopie. Jest po prostu nowa, poruszająca temat rajcujący każdego (że się tak wyrażę) prawdziwego mężczyznę, niezależnie od wieku, oraz perfekcyjnie wykonana. Te znikające ślady na śniegu, bardzo rozsądnie zachowujący się żołnierze, całe podchody poprzedzające właściwą akcję - po prostu sam miód. Nie jest to wprawdzie symulacja, bo taka na przykład amunicja do pistoletu nigdy się tu nie skończy, a mimo ograniczeń nałożonych na wrażych, sami mamy wgląd na caluteńkie pole walki - ale czy komuś to aż tak przeszkadza? W końcu to dopiero początek, po Commandosie przyjdą pewnie i inne, doskonalsze gry, ale to on jest tym pierwszym, przecierającym szlaki innym, jemu należy się karteczka z napisem "gra, która zapoczątkowała nurt RTT" (czyli na angielski Real Time Tactics, a na polski Taktyka Czasu Rzeczywistego).

Już choćby samo to wystarczy, by oczekiwać pełnej wersji z wielką niecierpliwością, ale powiadam wam - nawet gdyby nie była pierwsza, i tak byłoby warto! Sam już niby wersję preview skończyłem, ale w końcu rozwiązań czekających gracza problemów jest tyle, że zrobię to pewnie jeszcze raz. I jeszcze raz... A później jeszcze w multiplayu... Jest on bowiem klasą samą dla siebie! Każdy z graczy wybiera sobie swojego (swoich) ulubieńców i razem ruszają w bój. Wymaga to wprawdzie dużego ogrania oraz zaufania do siebie, gdyż nie można przejąć kontroli nad postacią współgracza, ale za to cóż to mogą być za niezapomniane akcje, dograne co do sekundy! Wyniki współpracy szpiega z zielonym beretem wznoszą się po prostu na niedostępne wcześniej wyżyny. Nie tylko ich zresztą...



No, ale my tu gadu, gadu, a Gemini się z nożem niecierpliwi - a po co ma się wrzodów nabawić tudzież ostrzem pokaleczyć? ■



Commandos: Behind Enemy Lines
Pyro Studios/Eidos

Zupełnie Nowe!

Na wrocławskiej giełdzie elektronicznej została przeprowadzona kontrola przez przedstawiciela dystrybutora legalnego oprogramowania. Dokonał on oficjalnego doniesienia o popełnieniu przestępstwa przeciwko ustawie z dnia 4 lutego 1994 r. "O Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych" (Dz.U. z dnia 23 lutego 1994 r.) - ściganie tych czynów następuje z oskarżenia prywatnego, chyba że osoba zajmująca się rozpowszechnianiem nielegalnego oprogramowania uczyniła sobie z powyższego faktu stałe źródło dochodu (art. 116 par. 3), wtedy powyższe ściganie prowadzone jest z urzędu. Powiązanie wiadomości uzyskanych operacyjnie (stała kontrola giełd na terenie Wrocławia przez funkcjonariuszy tut. Wydziału) oraz powyższe zgłoszenie przedstawiciela pozwoliło przeprowadzić działania w wyniku których zatrzymano kolejnego "producenta" nielegalnego oprogramowania. Wytwórnia, znajdująca się w mieszkaniu, wyposażona była w dobrej klasy komputery i nagrywarki płyt CD-ROM oraz urządzenia do produkcji szaty graficznej sprzedawanych produktów (skaner, drukarka kolorowa). Rejestracja następowała na tzw. "złotych" płytach z wykorzystaniem zbioru płyt będących tzw. "matkami".

Dariusz S. kopiował różnorodne oprogramowanie, popularne gry, programy użytkowe, edukacyjne, multimedialne, w tym produkty, które jeszcze nie ukazały się w sprzedaży u legalnych dystrybutorów (m.in. Microsoft, Optimus, Young Digital Poland, Lotus i wiele innych). Zabezpieczono ok. 1000 nagranych płyt oraz "surowce" do nagrania. Programy były rozprowadzane na giełdzie elektronicznej we Wrocławiu, przypuszczalnie również na giełdzie komputerowej oraz przez telefon. Cena jednej płyty wraz z pudełkiem wynosiła 30 zł, zaś rynkowa wartość tych produktów była wielokrotnie wyższa. Łączna wartość zabezpieczonego towaru (tj. nielegalne oprogramowanie oraz urządzenia do produkcji) wynosi ok. 50.000 zł.

• RIVEN NA DVD

Red Orb Entertainment obiecuje rychłą premierę (już na ECTS) słynnego Riven: The Sequel to Myst na płycie DVD. Ma się też pokazać także wersja gry Journeyman Project 3: Legacy of Time.

Zupełnie Nowe!

• SMUTNA WIEŚĆ Z BLIZZARDA

Wszystkim fanom gier adventure, którzy już piszczeli na myśl o grze WarCraft Adventures: Lord of the Clans, mamy do zakomunikowania wyjątkowo przykrego newsa. Blizzard wstrzymał pracę nad tym projektem ;-(!!! Producent stwierdził, że gwałtowny rozwój technologii i mocy obliczeniowej PC sprawił, że ta gra wyglądałaby w dzisiejszych czasach, a w takiej formie jak została zrealizowana, archaicznie, zaś jej przeróbka jest ponoć nieopłacalna. Szkoda!

• MYTH 2

Tym, którym ciągle mało Mytha, szykujemy z kolei miłą niespodziankę - jest nim informacja o sequelu tej gry. Nosi on tytuł Myth 2: Soulblighter. A co nowego? Jednostki, ogień w 3D, dużo bardziej rozbudowana opcja multiplayer, nowe zaklęcia, możliwość tworzenia fortyfikacji, poprawiona grafika (m.in. podwojona ilość klatek animacji na każdy obiekt).

• MISJE DO STARCRAFTA

Oficjalny, blizzardowski, pack z misjami do tej gry - Brood Wars - powinien być dostępny jeszcze w tym roku. Ponadto Blizzard sprzedał firmom Axtec New Media i WizardWorks prawa do tworzenia rozmaitych dodatków, misji itp., zatem to na pewno jeszcze nie koniec serialu...

• NOWE GRY Z TALONSOFT

Są to: The Operational Art of War i Tribal Rage. Obie to strategie, przy czym druga rozgrywana jest w czasie rzeczywistym. Programy powinny w najbliższym czasie trafić do sklepów.

• ...I Z NOVALOGIC

Ci panowie przygotowują z kolei dwa symulatory: F-16 Viper oraz MiG29 Fulcrum, a także symulację żołnierzy (w konwencji RTS) o dużo mówiącym tytule Delta Force.

• ZNOWU O STAR TREK

Interplay dogadał się Christopherem Plummerem, odtwarzającym rolę generała Changa w Star Trek VI. Aktor powtórzy swoją rolę w grze Klingon Academy. Ponadto David Warner, grający w Star Trek 6, wcieli się w rolę Chancellora Gorkona.

• PIES, CZYLI KOT

Gra, którą znamy jako I-War rozpowszechniana jest w USA pod dłuższym tytułem, jako Independence War. Czemu? Trudno powiedzieć - wszelako odmienne tytuły na te same gry, w Europie i USA, powoli stają się regułą...

• TUROK 2!!!

Acclaimowski hit powraca jako Turok 2: Seeds of Evil. Co nam o nim wiadomo? Będzie multiplayer (dla 16 graczy), deathmatch, "capture the flag" i inne tryby kooperatywne. Ulepszono engine i sposób

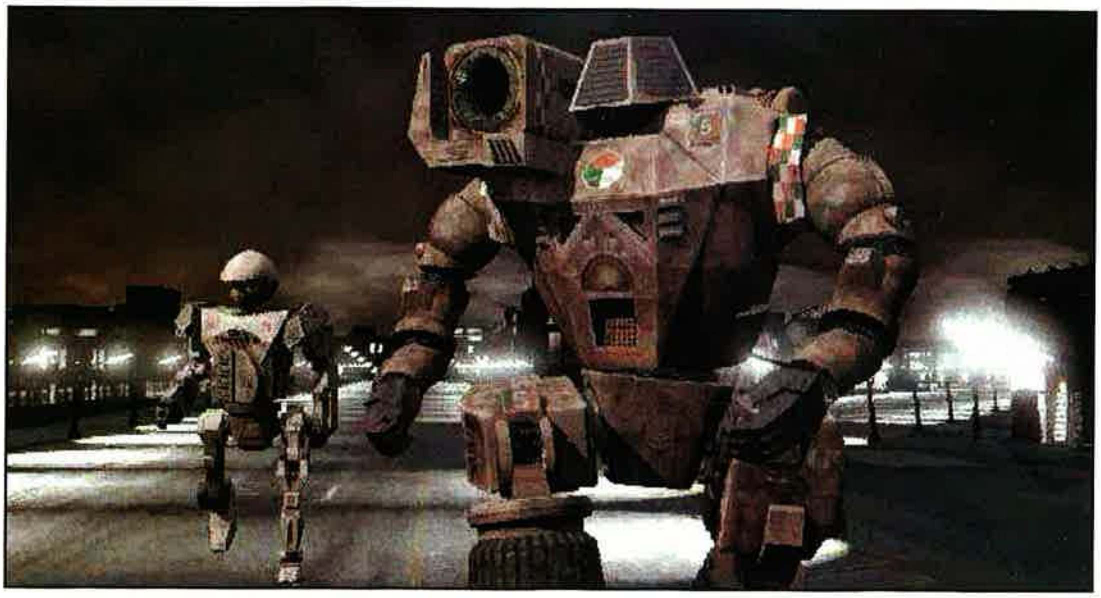
Mechwarriory i RTS?

W poprzednim numerze CDA mogliście w Królestwach Chaosu poczytać co nieco o Battle Techu - oczywiście o jego wersji planszowej. Jak wiadomo, ukazują się gry związane z tym uniwersum, ale są to tylko i wyłącznie symulatory wielkich maszyn - czyli głównych bohaterów planszówki (mowa o serii Mechwarrior). Sytuacja taka denerwuje wszystkich tych, którzy preferują strategię nad siłę ognia. Niestety, jak dotąd pomyślał o nich chyba tylko autor starej gry shareware i to na Amidze. Piszę "jak dotąd", bo MicroProse w porozumieniu z firmą FASA (twórcą Battle Techa) jest właśnie w trakcie ostatnich szlifów swojego nowego produktu - RTSa o nazwie Mech Commander.

YASIU

W końcu my - "biedni" strategdzy - nie będziemy musieli ryzykować życia w ogromnych maszynach wystawionych na ogień przeciwnika. Teraz nie my będziemy wykonywać rozkazy - to nasze polecenia będą wykonywane. Wcześniej napisałem, że będzie to RTS, ale nie jest to do końca prawda - nie doświadczymy tu szaleńczego, jak najszybszego budowania bazy i tym podobnych spraw. Wszelkie inicjatywy naukowe, zakupy i naprawy będą dokonywane między misjami, za punkty zdobywane w czasie misji. A otrzymujemy je za kilka rzeczy: po pierwsze za szczątki wrogów zebrane z pola walki, po drugie - za niezapełnianie statków desantowych do końca. No, oczywiście, będzie jeszcze kilka innych źródeł dochodu, ale te są główne. Za zdobyte punkty będziemy mogli zakupić nowe mechy, wynająć pilotów i w dowolny sposób uzbroić ich maszyny. Ale naturalnie nie bez ograniczeń - w każdej misji mamy limity co do wagi maszyn, jak i ilości lanc (lanca to grupa czterech mechów, będąca główną jednostką organizacyjną). Ale zostawmy te sprawy - wystarczy powiedzieć, że całość jest dokładnie oparta na zasadach Battle Techa - czyli wszystko jest w porządku.

Najważniejsze jest jednak, jak wygląda właściwa akcja - czy będzie "zjadliwa", czy też odrzuci po kilku minutach grania? Akurat jeśli chodzi o tę drugą możliwość, to wydaje mi się ona mało prawdopodobna, bowiem z tego, co obiecują producenci - i z tego co widzieliśmy - wynika, że Mech Commander będzie prawdziwą perełką. Szczególnie dla miłośników wielkich maszyn kroczących. Po pierwsze ze względu na grafikę - bo to najbardziej rzuca się w oczy. Cóż, po prostu cudo: dokładne modele, zarówno budynków, jak i maszyn, są bardzo ładnie animowane. Do tego jeszcze efekty specjalne, typu: smugi za rakietami, różnego rodzaju rozbłyski i - co najważniejsze w tego typu grze - wybuchy. Te są po prostu genialne, tak efektowne, jak tylko można. Szczególnie spodobał mi się efekt wsparcia artyleryjskiego - pewien obszar mapy został po prostu zalany ogniem i zrównany z ziemią. Ale nie ma co się dziwić - taka siła ognia ma niszczycielską moc. Widać to szczególnie przy walkach w obszarach zalesionych. Drzewa padają pod ciężarem mechów i nie są najczęściej w stanie oprzeć się huraganowi ognia. A nawet jeśli tylko się zapalą, to może-



cie być pewni, że pożar po pewnym czasie mocno się rozprzestrzeni. Wspaniały sposób na wykurzenie przeciwnika z niepewnego obszaru - najlepiej prosto na czekającego mecha.

Mamy tu wszystko, co lubimy w grze planszowej, łącznie z celowaniem w konkretne części wrogiej maszyny, bieganiem, skakaniem (no i wsparciem artyleryjskim). Wydawać by się mogło, że ciężko będzie to wszystko zrealizować w strategii w czasie rzeczywistym, ale prawda jest taka, że zrobiono to bardzo dobrze - i tu należą się brawa dla autorów.

Niestety gra ma też swoje minusy (przynajmniej na razie - w końcu nie ma jeszcze jej finalnej wersji). Pierwszym z nich, i dla mnie podstawowym, jest linearność kampanii - ot, po prostu misje przerywane całkiem ładnymi filmikami. Jedyny wpływ, jaki na to ma gracz, to wybór jednostek, jakie wezmą udział w misji i ich uzbrojenie. Drugi z najważniejszych minusów to "czas rzeczywisty". Nie wiem, czy jest to posunięcie mające na celu zdobycie większej ilości klientów (kochających literki RTS), czy też uznano, że tak będzie lepiej dla gry. Akurat w tę drugą możliwość dość ciężko mi uwierzyć, bo już od dawien dawna czekam (i nie tylko ja) na grę turową, gdzie będę mógł, spokojnie zastanawiając się nad wszystkim, poprowadzić swoje mechy do walki. Jak na razie się nie doczekałem, ale kto wie, co przy-

niesie przyszłość? Póki co, mamy RTS, ale na tyle dobrze zrobiony, że nie powinien rozczarować graczy. Całe szczęście, że wszyscy spragnieni nie będą musieli czekać zbyt długo - tak przynajmniej zapewniają autorzy. Ale konkretna data premiery nadal jest ich słodką tajemnicą.

Mech Commander
Producent: Microprose

Nadpopulacja

W zamierzchłych czasach roku pańskiego 1989 na firmamencie pojawiła się gra Populos. Fabuła opierała się na prostym pomyśle, który wykwitł w głowie niejakiego Petera Molyneux (tak, to ten facio, któremu zawdzięczamy Magic Carper czy Syndicate). Gracz dostawał do dyspozycji zamieszkany świat, co oznacza, że mógł obserwować sobie małych ludzików kręcących się wokół swoich małych spraw. "Ludzkość" natenczas potrafiła jedynie grzać się przy ogniu i chłeptać wodę ze strumyka. Głupcy nie widzieli jeszcze, że mają już swojego Boga... Była to pierwsza gra, gdzie wcielaliśmy się w tę rolę. Nasze zadanie polegało na odpowiednim ukształtowaniu środowiska naturalnego (wznoszenie gór, wyrównywanie zapadlisk), by ludzie mogli swobodnie się rozwijać. Jednak w przeciwieństwie do późniejszych rozwiązań, gracz nie mógł wpłynąć bezpośrednio na swoich poddanych. W nieco zmodyfikowanej wersji mogliśmy zaobserwować takie rozwiązanie również w Settlersach. W każdym razie Populous stało się grą kultową, co potwierdza zresztą wynik kilku milionów sprzedanych kopii. W 1992 pojawił się Populous II, który również oczarował widzów. Minęło ładnych parę latek... i zbliżamy się właśnie wielkimi krokami do trzeciej odsłony przesławnej "Populacji".

CZARNY IWAN

Giera ma nas oczywiście rozłożyć na łopatki i przyklepać, jednak za te doznania nie jest już odpowiedzialny obywatel Wielkiej Brytanii, Pete Molyneux. "Staruszka" wymienił Alan Wright, który został szefem projektu. Populous: The Thrid Coming ma nowy, trójwymiarowy engine. Sposób obserwacji będzie przypominał nieco Dark Omen. Oznacza to pełną rotację kamery wokół planszy, opcję zoom itd. Oczywiście goście z Bullfroga zarzekają się, że wizualnie gra nie będzie miała sobie równych. Oczarują nas podobno doskonale projekty wież, budowli i domków, do których będziemy mogli nawet zajrzeć,

by poobserwować sobie życie ich mieszkańców. Spora różnorodność stawianych obiektów oraz dynamika gry wpłynie pozytywnie na nasze samopoczu-

cie. Liczne kataklizmy leciutko zmarszczą czoło. Plagi, sztormy, burze, potworne błyskawice, armie duchów i Anioły Śmierci - to tylko ułamek przeciwności i kilka pomniejszych kłód, które rzucone zostaną pod nasze nogi. Oczywiście nasi mali zawodnicy będą spełniali odmienne funkcje w osadach, co spowoduje ich specjalizacje. Wojownicy będą bronić granic małego państwa, uczniowie, księża i inne nacje pomogą w rozbudowie i rozwoju. Nad wszystkim trzyma pieczę szamanka, która jest w zasadzie główną postacią.

Przygotujcie się do ekspansji. Oczekuje już na was kilkanaście planet. Każdy ląd to odmienne warunki pogodowe. Ciemność i lęk nocy nie ominie was, podobnie spiekota dnia. Kompletny

eko-system ma być bardzo mocą stroną gry, a rozwinięte AI - prawdziwym wyzwaniem w single. Multiplayer to czterech zawodników uwieszonych modemu.

Spodziewajcie się wkrótce recenzji, nadchodzi POPULOUS 3!

Populous: The Third Coming
Bullfrog Productions Ltd./Electronic Arts

Zupełnie Nowe!

poruszania się postaci. Ma też być niesamowita ilość efektów świetlnych (tzn. niesamowita ilość NARAZ). Premiera gry - w okolicach października. Naturalnie bez akceleratora grafiki gra stanie dęba...

• ROSZADY PERSONALNE

Peter Lincroft, programista znany graczom z X-Wing, TIE Fighter i X-Wing vs. TIE Fighter, postanowił pracować na własną rękę i założył firmę Ansible Software. Pierwsza gra Ansibla powinna pojawić się jeszcze w tym roku, pod choinkę, i będzie to połączenie gry akcji i symulatora, w świecie sf. Co za tempo!

• RAPORT Z TOPWARE

Piotr Hrapkowicz z TopWare z zadowoleniem informuje czytelników CDA, że gry sygnowane logiem jego firmy sprzedają się jak przysłowiowe "ciepłe bułeczki". Gra Earth 2140 pobiła rekord Polski w ilości sprzedanych egzemplarzy, osiągając 15.270 sprzedanych kopii, a po piętach depcze jej Jack Orlando, który znalazł jak dotąd około 12.000 nabywców (te dane naturalnie mogą ulec zmianie, ponieważ obie gry nadal cieszą się popularnością). Inne produkty TopWare (Man of War, Realms of Arkania) też nie mogą narzekać na brak zainteresowania polskich graczy. Kierownictwo ma nadzieję, że nowe produkty: Emergency i Devastator pobiją rekord Earth 2140. I przy okazji nie możemy odmówić sobie małego komentarza. Kiedy jakiś czas temu, na konferencji prasowej podczas poprzedniej Gambleriady, szef TopWare oświadczył, że interesuje go sprzedaż około 15-20.000 tys. egzemplarzy Jacka i Earth 2140, te słowa powitała ogólny wybuch śmiechu ludzi z branży. Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni...

• JAGGED ALLIANCE 2

Zainteresowanych tą grą odsyłamy na stronę internetową http://www.jaggedalliance.com, gdzie znajdziecie wiele ciekawych informacji. Sama gra jest narazie w fazie zaawansowanych alfa-testów.

• SYMULATORY Z JCS

Jane's Combat Simulations przygotowuje się do premiery nowych gier:
Fighter Legends: Europe 1944 - symulacji najlepszych siedmiu myśliwców II wojny światowej i World Air Power: Israeli Air Force - będzie to symulacja już nie pojedynczych maszyn - a całych ich dywizjonów!

• PLANY INTERACTIVE MAGIC

Interactive Magic w najbliższym czasie wypuści na rynek gry:
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries, UltraFighters, Vangers, Spearhead, iF/A-18E Carrier Strike Fighter, WarBirds 3D i Dawn of Aces.

Wejście smoczka

GEX Enter the Gecko

Niewiele czasu upłynęło od premiery CROC: Legend of the Gobbos, a już mamy kolejną platformówkę na tapecie. Małoletni miłośnicy tego typu gier nie mogą jednak zacierać rączek. Tym razem jest to program przeznaczony dla starszego odbiorcy i, prawdę powiedziawszy, osoby poniżej dziesiątego roku życia nie powinny oglądać powrotu Gecko, czyli GEX Enter the Gecko. Już w pierwszej chwili, gdy tylko ujrzałem kolorowe pudełko i przeczytałem tytuł, zabłysła mi nad głową wysłużona żarówka. Enter the Dragon, czyli hit karate z Bruce Lee, to automatyczne skojarzenie. I żeby było śmieszniej - w pewien sposób trafne, bo rzeczywiście GEX wcieli się w postać mistrza kung-fu i odwiedzi chińską dzielnicę, by pokonać Czerwonego Smoka. Ale nie będzie to jedyne wcielenie Gecko. O czym przekonacie się bardzo szybko.

INQUISITOR

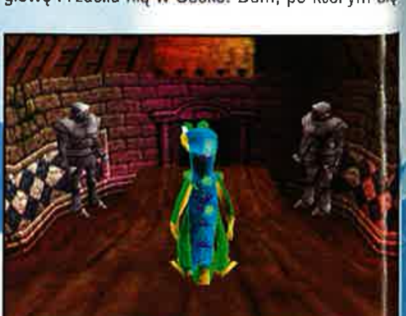
Gecko nie jest facetem bez skazy. Jako zawodowy paparazzi wykonał kilka kompromitujących fotek Pierwszego Ministra, które trafiły później do The SUN. Można by opowiadać wiele o jego życiu, ale nie jest to zbyt pociągająca historia, bo Gecko już dawno oddał się swojej jedynej prawdziwej miłości, czyli potężnemu ekranowi telewizora, z którym spędzał każdą wolną chwilę. Być może ładnie by się zestarzał i stałby się jednym ze staruszków wydzwaniających bezustannie na telekonkursowe numery, gdyby pewnego dnia nie odwiedzili go agenci - przepraszam za wyrażenie - Secret Service. Mały szantażyk nie zmusił Gecko do współpracy, nie przekonały go nawet prośby i hasła „ojczyzna cię potrzebuje". Podziała dopiero dobrze wypchana waliza, pełna pakietów prostokątnych papierków.

Okazuje się, że zadanie Gecko będzie bardzo zbliżone do jego hobby. Nikt inny nie potrafi wejść w cyfrowo-analogowy świat, którego kraina leży wszędzie tam, gdzie zakopano telewizyjne kable. Właśnie w tym obszarze operuje niejaki Rez, osobnik tyleż tajemniczy, co złośliwy. Mógłby sobie nawet spokojnie egzystować w miedzianych drutach, gdyby nie to, że za jego sprawą znikają znane osobistości ze szklanego ekranu. Największy krzyk wywołało wyparowanie głównych postaci z brazylijskiego serialu, który gdzieś właśnie w okolicach 2054 odcinka został brutalnie przerwany. Stabilne fundamenty państwa zaczęły się niebezpiecznie chwiać, gdy gospodynie domowe wyległy na ulice. Świat jest u progu katastrofy!

Pamiętając wesoły krainę Gobbosów, którą przemierzał Croc, mimo wszystko spodziewałem się ujrzeć zieloną trawkę, nisko zawieszone uśmiechnięte słoneczko, okraszone muzyczką rodem z „domowego przedszkola". Już intro trochę zbiło mnie z tropu, a gdy zobaczyłem świat, w którym przyjdzie brykać małemu Gecko, zupełnie zdębiałem. Wiecie jak to jest, gdy siedzicie znudzeni przed telewizorem i przeskakujecie to tu, to tam. Kilka chwil na horror, spojrzenie na jakiś film z początku lat trzydziestych, po chwili już oglądacie relację sportową, a za moment słuchacie wiadomości dnia. W GEX Enter the Gecko czekają na was podobne przeżycia, tyle że nuda zniknie z piskiem już w chwilę po tym, jak zagłębicie się w grę. Pokręcone story ukrywa zupełnie tradycyjną platformówkę, tyle że oprawioną masą zwariowanych pomysłów. Gecko odwiedzi kilka najpopularniejszych stacji telewizyjnych i będzie próbował odnaleźć przebiegłego Reza, który zmienia wcielenia jak rękawiczki. W sumie mamy siedem zupełnie odmiennych krain oraz kilka etapów bonusowych, gdzie musimy jedynie zebrać określoną ilość znajdziek i TV remotes, czyli nadajników, którymi uruchomimy kolejne kanały. Właśnie za nimi powinniśmy rozglądać się najbardziej, bo tylko określona ilość „pilotów" to bilet do następnego etapu. Warto również wiedzieć, że dzielą się one na trzy rodzaje - w zależności od koloru. Czerwonymi uruchomimy kolejny kanał, srebrnymi uchylimy wrota do bonusowych plansz, natomiast złote umożliwią penetrację sekretnego etapu.

W przeciwieństwie do Croca, Gecko może sobie wybrać dowolną krainę, którą odwiedzi, zresztą większość i tak będzie musiał spenetrować kilka razy, bo jedna kraina to dwie, trzy misje. Każdy lokacja jest w rzeczy samej światem jakby żywcem przeniesionym z TV. W Pre-history Channel znajdziecie się w świecie, który jest kopią The Flinstones. Co prawda samego Freda Flistone'a nie spotkacie, ale wiele elementów scenerii i postaci (zwierzaki) po prostu skopiowano z tego serialu. Nieco inaczej jest w Scream TV. Jest to świat horroru. Już w chwilę po tym jak tam wylądowałem, zmroził mnie przeraźliwy krzyk. Nieco dalej trafiłem na przeźroczystą zjawę, która najzwyczajniej... urwała sobie głowę i rzuciła nią w Gecko. Dom, po którym się

U dołu:
Czyż nie jestem piękny?



Plusy:
- W 100% odmienne krainy
- Duże, bardzo atrakcyjne i pomysłowe lokacje
- Świetnie opracowana postać bohatera
- Wesołe, nieco zakręcone żarty
- Krwistość! Hura!

Minusy:
- Nieprecyzyjna praca kamery
- Nie można zapisać save w dowolnym momencie

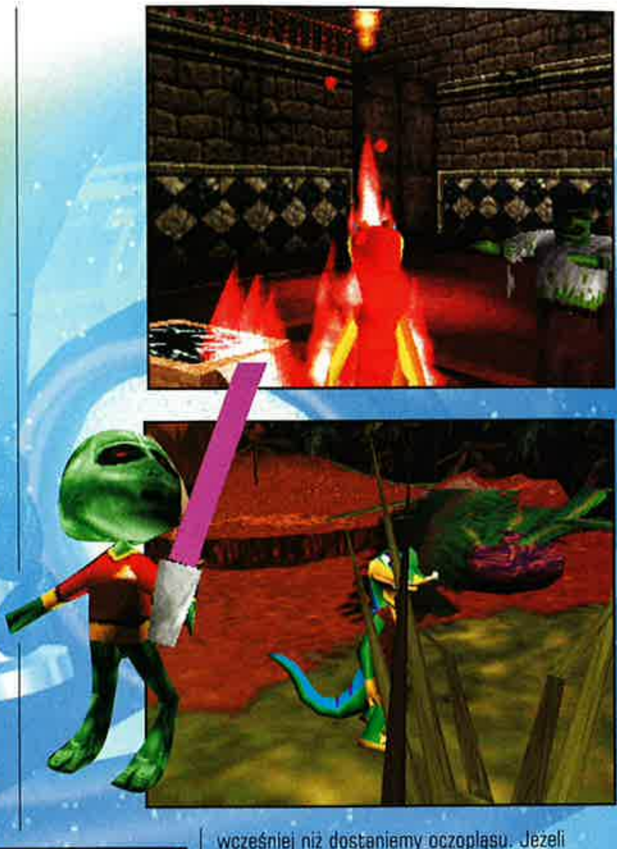
Ocena: 8

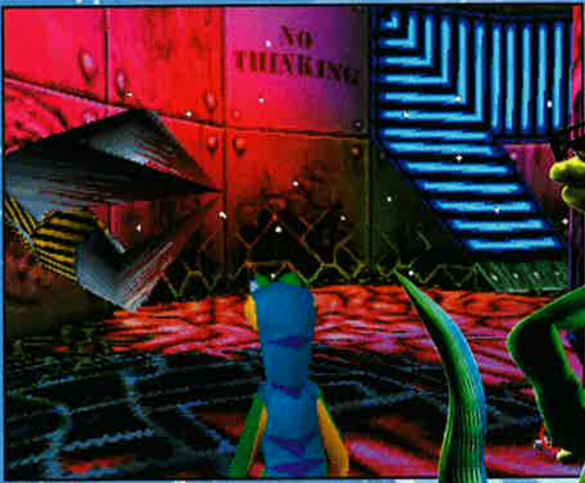
kręcimy mógłby spokojnie posłużyć jako sceneria do najnowszych przygód Freddy'ego Krugera. Z kolei w Circuit Central czułem się chyba podobnie jak bohater filmu TRON. Skaczące wokół Gecko oporniki, pędzące po światłowodach fale energii. Gecko będzie świecił fluorescencyjnym światełkiem, co pozwoli mu podróżować po romboidalnych tunelach, jakby wyjętych z Forsakena. Najfajniej jest jednak w Rocket Channel i w Toon TV. Pierwsza lokacja to atmosfera Gwiezdnych Wojen. Mały Gecko wdzieje nawet na grzbiet uniform Szturmowca Imperium i dostanie miecz świetlny. W Toon TV Gecko zamieni się w bohatera amerykańskich kreskówek (np. Kaczor Duffy), brakuje tylko, żeby zabrał się do obgryzania marchewki.

Krainy, do których zawita, mają zazwyczaj spore rozmiary, niemal jak w Dreams to Reality, co oznacza niestety, że sprzęt potrzebny do odpalenia Gexa będzie musiał być naprawdę silny (kto nie ma 32 MB pamięci operacyjnej, może zapomnieć o tej gierce). Każda kraina ma swój niepowtarzalny charakter i zaskakuje zupełną zmianą nastroju. To nie Croc, w którym zmieniały się tylko pory roku. W Gexie każda kolejna kraina jest tak odmienna, iż można odnieść wrażenie, że jest to jakaś nowa gra. Jedyny naprawdę wspólny element, czyli mały Gecko, co rusz wdziewa inne ubranko, dodatkowo prezentując nowy zestaw ruchów, co jest równie zaskakujące, jak i miłe.

O samym Gecko nie można jednak powiedzieć, że jest miłym facetem. Co prawda biega w smokingu i ogólnie wydaje się dobrze wychowany, jednak jego słownictwo klasyfikuje go gdzieś między pijaczkami spod budki z piwem, a przekupami na targu. Teksty ma ciężkie niczym marynarz z trzydziestoletnim stażem na kutrze rybackim. Co najdziwniejsze, Gecko rzuca mięsem bardzo ciepłym, nieco mlaszczącym męskim głosem. Potrafi również być słodki jak pięcioletnie dziecię, a już najchętniej naśladuje kwestie filmowych czy „gierczanych" bohaterów (np. „Jak leci doktorku" w jego wersji brzmi „Jak leci psie!" - w języku angielskim gra słów). W trakcie gry słuchać również milusią muzyczkę, którą bardzo zgrabnie dobrano do klimatu każdej z lokacji.

Przeciwników Gecko ma całe stosy. Są to postacie najróżniejszego autoramentu i profesji. Niekiedy będzie musiał się zmierzyć z wielgaśną dynią, która uparcie stara rozbić się na jego głowie. Innym razem spotka ninja uzbrojonego w ostrą katanę, a może również trafić na ścigające go jajko lub idącego w ślad za nim potężnego skorpiona. W zależności od „lądu", na którym przebywa właśnie Gecko, paleta wrogów jest zupełnie odmienna, ściśle odpowiada natomiast charakterowi danej krainy. Przeciwnicy są nawet dość inteligentni, a niektórych można zabić tylko sposobem lub... wcale! Gecko na szczęście szybko biega... Potrafi również inne rzeczy; najlepiej wychodzi mu cios karate, czyli okrężne kopnięcie, pardon - machnięcie ogonem. Może również podskakiwać, ale nie tak wysoko i nie tak mocno jak Croc. Jak wiadomo, nie zawsze się wygrywa. Autorzy przewidzieli, że będziemy mieli sporo problemów, ale postanowili nie ułatwiać nam życia. Grę zapiszemy tylko wówczas, gdy dojdziemy do wybranego miejsca planszy. Na szczęście savepointy są dość częste, więc nie jest to wielki problem. Jeżeli Gecko osłabnie po kilkunastu walkach, zawsze możemy poczęstować go owadem. Wystarczy odnaleźć telewizor, w którym będzie latać mucha i rozwalić odbiornik ogonem (nie wygląda to tak głupio jak brzmi opis, możecie mi wierzyć na słowo). Mucha może być naszym żywym prowiantem. Jeżeli Gecko nie zje jej od razu, będzie latała mu wokół głowy, do czasu aż znajdzie następczynię lub zdecyduje się ją schrupać.





W całej grze nie podobało mi się jedynie rozwiązanie dotyczące sposobu obserwowania gry. Możemy skorzystać z automatycznej kamery, ale ta ma identyczną wadę jak w Queen the Eye. Automat zmienia po wielokroć ujęcie, co miało, zdaje się, dać nam możliwość obejrzenia wszystkiego niezwykle dokładnie. W praktyce jednak czujemy się jak na karuzeli, a w trakcie walki cały ten „bajer" sprawia, że Gecko zostanie wykończony o sekundę wcześniej niż dostaniemy oczopląsu. Jeżeli zrezygnujemy z automatycznej kamery, będzie lepiej, jednak wówczas do obsługi dochodzą klawisze odpowiedzialne za zmianę ujęć. Przyczepiłem się tak do tych kamer, bo jest to jedyna rzecz, do której można mieć jakieś wątpliwości. Poza tym GEX Enter the Gecko jest już tylko świetną grą, która daje morze satysfakcji i hektolitry dobrej zabawy. Zastanawia mnie tylko, do kogo jest ona adresowana. Dzieci raczej w nią nie będą grały - z tego powodu, że chwilami jest bardzo mroczna. Starsi z kolei odpuszczą sobie ten tytuł, gdy tylko usłyszą, że to platformówka. A więc, kto pobawi się z Gecko? ■

Q-ACTION	**Producent:** Crystal Dynamics/UbiSoft
Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win 95, CD ROM x4, SB 16 bit	**Dystrybutor:** UbiSoft tel. (049) 0211/3380050
Internet: http://www.crystald.com	

INFO

Maximum ciśnienia

Motorhead

Kiedy usłyszałem, że na moje biurko lotem koszącym nadlatuje już Motorhead, pomyślałem, że oto dostanę nową gierkę w stylu Readline Racer, gdzie faceci w kolorowych kostiumach siedzą na gorących silnikach i pędzą, zostawiając za sobą jedynie swąd palonej gumy. Okazało się jednak, że Motorhead to giera, w której klapniemy za sterami czterokołowych maszyn rozwijających prędkości, przy których normalnemu człowiekowi zgniotłoby klatę i wbiło oczka w potylicę. Wrażeń o zbliżonej intensywności dostarcza właśnie dzieło z Digital Illusions, sygnowane znakiem Gremlina.

CZARNY IWAN

Samochodówki dzielą się praktycznie na dwa rodzaje. W pierwszym mamy jazdę po krainach, na widok których Lara Croft rozdziawiłaby buzię ze zdumienia. Są to gry, gdzie raczej nie uświadczycie paneli z dziesiątkami parametrów gotowych do zmiany czy modyfikacji. Zazwyczaj możemy w takowych produkcjach walić po bandach i ścianach, nie martwiąc się, że coś tam odpadnie, np. koło czy głowa kierowcy (Test Drive 4, Monster Truck Madness 2). Nacisk w tych młócach położony jest na same wyścigi, bez męczących dla odbiorców, „zbędnych" udziwnień. Drugi typ gier samochodowych to symulacje. Zamiast dżungli, zimowych lasów Skandynawii, wesołych miasteczek, będziemy mieli „prawdziwe", znane tory całego świata. Auta zachowują się nieco inaczej, prowadzenie wozu bardziej przypomina jazdę prawdziwą maszyną. Znikniemy również na całe tygodnie w gąszczu tabelek, rubryk i statystyk, którymi zmodyfikujemy własności pojazdu, co ułatwi pokonanie konkurentów (to gry typu TOCA czy Precision Rancing).

Motorhead, grę ze znanej tłoczni przebojów - Digital Illusions, możemy z czystym sumieniem zakwalifikować do pierwszej kategorii. Gra ma przede wszystkim dostarczyć nam sporej dawki rozrywki, o co rzeczywiście zadbano bardzo dobrze.

Już po odpaleniu płytki poczujecie przypływ energii, gdy na ekranie rozkwitnie szalone intro. Super-niskie wozy z rykiem wypłyną wprost na nas. Ciekawa realizacja, szybkie zmiany ujęć, widoczki zapierają dech. Intro niemal niezauważalnie zmieni się w panel opcji. Zamiast standardowych okien, ujrzycie wycięte z deski rozdzielczej, pomalowane rażącymi kolorkami zegary. To zaskakujące, ale jeszcze bardziej się zdziwiłem, gdy po ekranie przebiegła iskra przepięcia. Co chwilę któryś z elementów na pulpicie zaczyna niebezpiecznie drgać i iskrzyć, za moment „usterka" pojawia się już w zupełnie innym miejscu. Zanim coś tu wybuchnie, możecie zmienić stopień trudności (trzy tryby), poprawić odbiór wizualny i dźwiękowy, zajrzeć do control, by ustalić, któr[e] obłożenie przycisków najbardziej wam odpowiada. Ustawienia klawiatury są dość nietypowe. Wszystko co nam potrzeba to cztery przyciski kierunkowe i shift, czyli maksimum prostoty. Jak zapewne się domyśliliście, Page Up to jednocześnie gaz, natomiast shift posłuży jako hamulec. Swoją drogą grać na klawiaturze w Motorheada to zgoda na ostatnią pozycję w rankingu (za chwilę to wyjaśnię).

W single mamy do wyboru league race (należy wybrać team), quick, time race i ghost mode. W wersji na PC pojawiła się również opcja

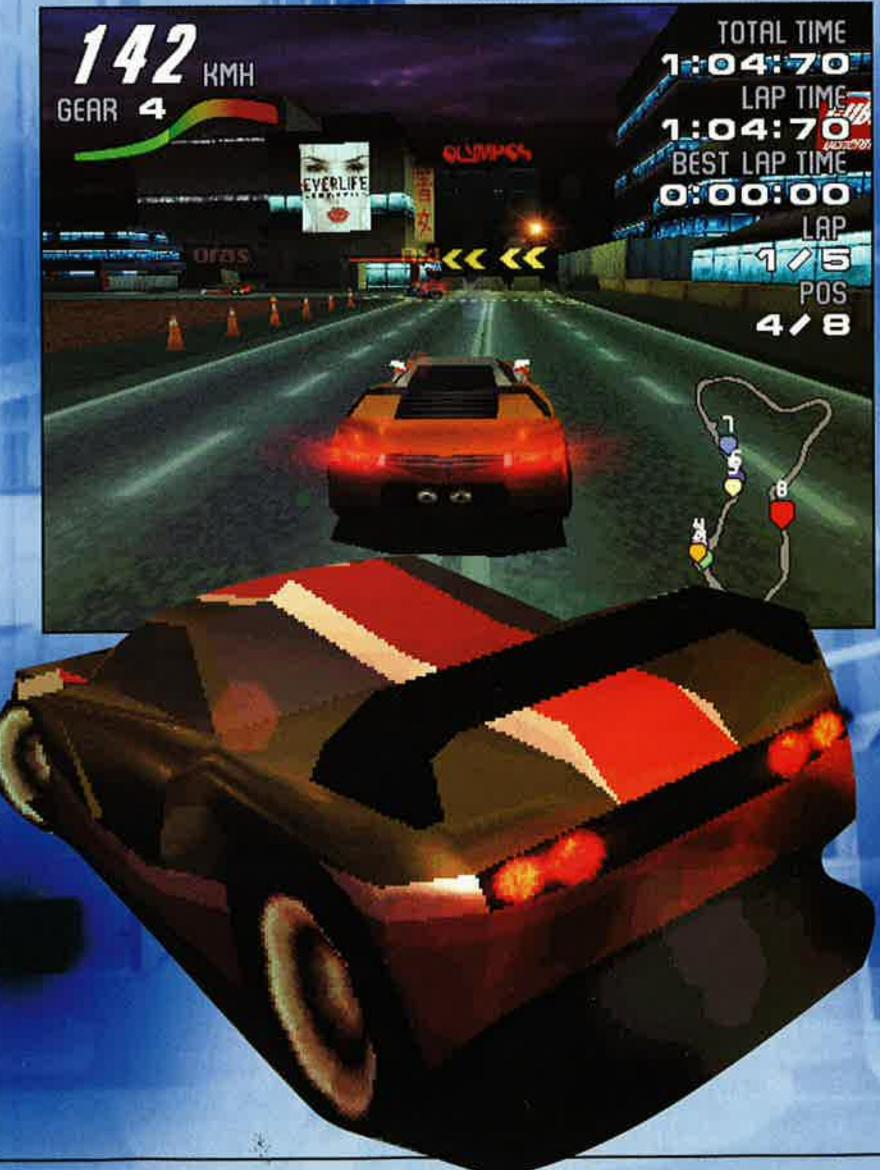
Plusy:
- Wymiatająca grafika
- Świetna muzyka
- Świetne wozy i trasy

Minusy:
- Zbyt nienaturalne zachowanie pojazdu
- Trochę mało tras

Ocena: 8

multiplayer, którą zresztą w redakcji gruntownie przetestowaliśmy. Jeżeli macie z kim zagrać, wykorzystacie możliwości IPX oraz Internetu. W tymże może spotkać się do ośmiu graczy. Zanim odpalicie odrzutowca, rzućcie jeszcze okiem na ustawienia toru. Wybierzcie sobie określoną trasę (na początku tylko dwie - aby zobaczyć inne, trzeba w pierwszym wyścigu zdobyć first place, a w drugim przynajmniej pozycję medalową), określcie jeszcze tylko liczbę lapsów i możecie palić gumy.

Motorhead przede wszystkim oszalamia odlotowym środowiskiem graficznym. Zastanawia co prawda pewna sterylność tras (dano sobie spokój z kilogramami płaskich widzów), która bardzo przypomina Wipeouta 2097, ale na pewno nie jest to efekt, który zniechęcałby w jakimkolwiek stopniu do zagiercowania. Każdy szczegół jest odwzorowany z mistrzowską wręcz precyzją. Pojawiające się w oddali budynki, drzewa, inne konstrukcje, nie włażą nagle w kadr, lecz rzeczywiście wyłaniają się z oddali. Każdy z siedmiu torów ma swoją atmosferę i odmienny stopień trudności. Zwróćcie uwagę na perfekcyjną grę świateł, które dodają otoczeniu naturalności. Równie atrakcyjnie wyglądają samochody. Po pierwsze, każdy z dziewięciu modeli jest rzeczywiście opływowy, jakby dopiero co wyszedł spod ręki włoskich stylistów. Jeżeli spojrzycie na Titana lub Cobre z delikatną linią poprawioną przez 3Dfx, to na pewno uwierzycie, że te cacka mogą polecieć i 300 km/h. Zdumiewające kształty, które podkreśla w trakcie jazdy światło prześlizgujące się po lakierze zawdzięczają swoją klasę m.in. temu, że wozy złożono z ponad 300 polygonów. To właśnie dzięki wysiłkowi grafików i koderów nie zauważycie przekłamań w trakcie jazdy, a jest to naprawdę duże osiągnięcie. Jak zwykle, nie ma jednak róży bez kolców. Kiedy auto uderzy o bandę, zobaczymy jedynie, zawsze takie same, smutne iskierki, które pasowałyby raczej do symulacji rozpalania ognia przy pomocy krzemienia. Równie słabo wyglądają ślady pozostawione przez hamujący wóz. Jak pamiętacie, Wipeout miał podobne problemy. Przy oszałamiającej grafice, sekwencje zniszczenia pojazdu i niby-ognie wydobywające się z kadłuba były po prostu żałosne. Niektórym nie spodoba się zapewne również i to, że auta praktycznie nie można rozbić. Być może nie byłoby to jeszcze takie złe, ale również kraksy ograniczają się do obrotu o 180 stopni. Czuje się to tak, jakby ktoś przykleił auto do podłoża, bo przecież nikt chyba nie wierzy, że po zahaczeniu bokiem o słup z licznikiem wskazującym właśnie 280 km/h jedynym efektem będzie zatrzymanie się wozu. Bolidy wymagają również specjalnej techniki jazdy. Wspominałem o tym poprzednio odnośnie klawiatury. Aby ukończyć rajd na punktowanej pozycji, należy zminimalizować poślizgi. Jeżeli nauczycie się wchodzić w zakręty bez bezwładnego sunięcia, a w zamian z wyczuciem wyciśniecie hamulec i gaz, szanse na zwycięstwo rosną. Na klawiaturze po prostu bardzo trudno uzyskać taki efekt - tu potrzeba joya!



Po lewej: Czy Allor znowu zgubi skarpetki na zakręcie?

Na koniec zostawiłem sobie informacje dla muzykofilów. Jeżeli lubicie kawałki w stylu Prodigy, Orbital, Chemical B., musicie mieć tę płytkę. Ostre brzmienia w stylu techno oraz jungle naprawdę miło drażnią ucho, co pozytywnie wpływa też na przebieg wrażenia z gry.

Motorhead powinno znaleźć się w Waszej kolekcji. Ta gra jest po prostu diablo dobra, co poczujecie na własnych płatach czołowych, gdy rozgrzeją się one do czerwoności. Kiedy włożycie pomalowany fluorescencyjną farbą krążek do wysłużonego napędu, możecie spodziewać się tylko wiader adrenaliny, która napędzi Was na następny tydzień grania. Jak dla mnie, to jest właśnie efekt, którego najbardziej pożądam w grze...

CD-ACTION

Producent: Gremlin Interactive Ltd.

Wymagania: P90, 16 Mb Ram, Win 95, DirectX 5.0, 4x CD-ROM, PCI SVGA

Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Internet: http://www.gremlin.co.uk

INFO

Oby do dołka...

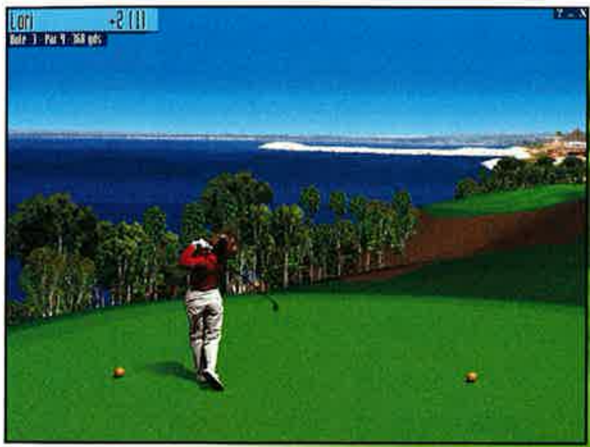
Golf 98

Golf komputerowy to temat stary jak same komputery - praktycznie od chwili, kiedy powstały gry wideo, można było sobie „pookładać" chropowatą piłeczkę kijem i próbować trafić nią do dołka. Oczywiście wraz z postępem technicznym programy tego typu stawały się coraz lepsze. Najnowsza propozycja firmy Microsoft w tej dziedzinie - Microsoft Golf 1998 Edition - jest grą, która golf traktuje całkiem profesjonalnie (lub amatorsko - w zależności od wyboru gracza).

BEERMAN

Oczywiście, jak to bywa z produktami tej firmy, nie obyło się bez „zaciachów". Po dwóch godzinach walki z instalacją już chciałem zrezygnować, bo miałem dość niezbyt zrozumiałych komunikatów o błędach lub braku reakcji, niby dobrze zainstalowanej gry, przy próbie uruchomienia. Przypadek, albo moja determinacja, sprawiły, że spróbowałem „jeszcze ten jeden raz" - dokładnie tak samo, jak poprzednio, i udało się - gra ruszyła. Na dysku zajęła mi to coś około 200 MB, ale nie należy się tym martwić - wybranie minimalnej instalacji kopiuje na dysk około 40MB, a maksymalnej - 400. Szczerze mówiąc, najbardziej polecam tę ostatnią, bo szybkością dostarczania danych na kompakcie Golf 98 niezbyt przyjemnie zaskakuje.

Ale jest to właściwie jedna z niewielu wad tej gry - ogólnie rzecz biorąc wszystko jest tu zrealizowane tak, że dobrze się bawić będzie zarówno gracz, który golfa nigdy jeszcze w swoim życiu nie „powąchał", jak i stary wyjadacz. A to dlatego, że MS Golf 98 cechuje się bardzo prostą obsługą oraz mnogością opcji, które pozwalają bezproblemowo dostosować grę do własnych potrzeb. Możemy sobie wybrać jeden z czterech rodzajów uderzeń, z których trzy pozwalają na ich dokładną kontrolę przez gracza, a jeden zleca to komputerowi. W sumie każdy z tych trybów po odrobinie treningu pozwala osiągnąć podobne efekty - różnica polega na wysiłku, który należy włożyć w precyzyjne uderzenie. Z tego, co gracz może sobie ustawić, mamy jeszcze kilka dość istotnych elementów, takich jak zawartość naszego worka na kije, nominał „wybijaków", którymi się posługujemy, warunki, jakie będą panowały na torze itp. Przy tworzeniu gracza kontrolowanego przez komputer możemy w praktycznie dowolny sposób ukształtować jego możliwości, a także słabe strony - dzięki temu bez problemu stworzymy sobie odpowiedniego partnera, który nie będzie nas bez przerwy ogrywał.



U góry:
Gra w golfa daje nam (przykutym do monitorów maniakom) złudzenie przebywania na świeżym powietrzu.

Po ustaleniu tych wszystkich parametrów można już spokojnie przejść do gry, wybierając jej tryb. Pierwszy z nich to po prostu „wycieczka" po początkowym torze - porządna zabawa to dopiero dwa następne. Bo grać można przez sieć (lokalną, modem czy Internet) z żywymi zawodnikami, a można też rozegrać spotkanie na jednym komputerze z udziałem komputerowych zawodników bądź bez nich. Możemy się bawić w jednym z 6 trybów, które różnią się między sobą zasadami punktacji, i czterech naprawdę ciekawych torach, ciekawych nie tylko dlatego, że są po prostu ładne, ale i dlatego, że ich poziom trudności jest na tyle zróżnicowany, że każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Rozgrywka przebiega tak samo jak w każdej grze tego typu, z tym tylko, że tutaj przed każdym dołkiem możemy sobie obejrzeć z lotu ptaka cel naszych „działań" i posłuchać komentarza na temat trudnych miejsc i proponowanej taktyki. Podobnie przed prawie każdym uderzeniem słyszymy głos komentatora, który informuje o ewentualnych pułapkach, a gdy jesteśmy blisko dołka, zasugeruje, w którą stronę może nam skręcić uderzona piłeczka. Na samo uderzenie mamy wpływ na tyle duży, że bez problemu (po odrobinie treningu) możemy trafić tam gdzie chcemy.

Całość jest okraszona naturalnymi dźwiękami (wprawdzie dość ubogimi, ale zawsze), słownym komentarzem i grafiką, która wiernie oddaje prawdziwy wygląd torów. Wszystko to chodzi w rozdzielczości 800x600 w 16-bitowej palecie kolorów - jakość prawie fotograficzna. Jeśli jeszcze dodać do tego cienie i odbicia w powierzchni wody, otrzymuje się po prostu solidną i ładną grafikę. Również filmy pokazujące nam z lotu ptaka są przyzwoitej jakości i pomimo tego, że okno, w którym są one pokazywane nie jest największe, nie ma problemu ze stwierdzeniem, co się ogląda.

Golf 98 to gierka naprawdę dobra i miłośnicy golfa nie powinni być zawiedzeni - szkoda tylko, że ludzi, którzy lubią tę rozrywkę jest dużo mniej niż maniaków krwawej jatki typu Quake czy inny Postal. Ale o czym ja mówię - to całkiem inny gatunek gier, a każdy i tak wybiera to, co mu odpowiada. Osobiście ludziom spokojnym polecam nowy produkt Microsoftu i zapewniam, że nie będą zawiedzeni.

Plusy:
- grafika
- dużo trybów gry
- łatwe dostosowanie gry do własnych potrzeb
- cztery rodzaje uderzeń

Minusy:
- dość monotonne odgłosy naturalne
- niezbyt rewelacyjna szybkość działania przy minimalnej i średniej instalacji

Ocena: 7

INFO

Producent: Microsoft

Wymagania: P90, Win95,NT, CD-ROMx4, 16MB RAM

Dystrybutor: Microsoft Polska tel.(022) 6286924

Internet: http://www.microsoft.com/poland

Bandyci na ulicach

Target

No i w końcu doczekaliśmy się. Powstał pierwszy polski przyzwoity trójwymiarowy "shooter". Polacy nie gęsi i swojego "dooma" też zrobić potrafią. Target, bo o nim tu mowa, powstał w Krakowie i, choć to z pewnością jedynie zbieg okoliczności, nie wolno zapominać, że tutaj też zrobiono pierwszy polski RTS (Polanie - patrz majowy kompakt do CD-Action), tutaj TopWare stworzył całkiem udaną gierkę Earth 2140 i tutaj w zamierzchłych już czasach działała prężnie firma Xland, która wielce dla świata gier komputerowych się zasłużyła (pamiętacie jeszcze Robbo?). USER, wydawca Polan i Targeta, lubi przecierać nieprzetarte szlaki i rzucać wyzwanie graczom oraz recenzentom gier. Wyzwanie to przyjęliśmy.

MARCIN KACZMARCZYK

Duke Nukem?

Target na pewno nie spodoba się wszystkim - to oczywiste. Ale z pewnością do jego wielbicieli zaliczą się ci, którzy poczuli klimat i potęgę legendarnej już gry, jaką był Duke Nukem 3D. Target ma coś z tamtej produkcji. Ogólnie go przypomina: trochę specyficzną atmosferą, trochę grafiką, trochę scenerią, "wysublimowaną" interaktywnością świata i w ogóle tak w całości, ale po trochu. Pierwsze wrażenie jest takie, jakby twórcy gry (DeLyric Games) kiedyś grali w Duke'a, spodobało się i napisali coś nowego. Dobre pomysły wykorzystali, nie najlepsze starali się usunąć, a ponadto dodali mnóstwo własnych. Tych ostatnich jest na tyle dużo, że Target mimo podobieństw do Duke'a jest zupełnie nowym, oryginalnym dziełem.

Nareszcie w Polsce!

Jest kilka powodów, dla których warto pobawić się Targetem, ale jeden z nich jest najważniejszy. Otóż po raz pierwszy mamy okazję pobiegać sobie z kałachem pod pachą po polskich ulicach, placykach, mieszkaniach, piwnicach i fabrykach (oj, nie najlepiej wygląda nasza gospodarka, nie najlepiej...) w czasach nam współczesnych. Niby drobiazg, ale strasznie cieszy. Już sam początek gry, kiedy znajdujemy się w jakimś mieszkaniu, nastawia życzliwie do świata, ponieważ za oknem rozpościera się swojski widok betonowych odrapanych bloków. Skąd my to znamy? Trochę szkoda, że akcja nie rozgrywa się w jakiejś dzielnicy willowej, ale cóż. Nie ma rzeczy idealnych. Ulice i budynki wyglądają najlepiej. Wnętrza pomieszczeń gorzej, choć nie tak znowu źle. To zresztą też przypomina Duke'a, gdzie świat na zewnątrz był zdecydowanie ładniejszy od tego, co w środku. Początkowo jak urzeczony przypatrywałem się białym pasom na jezdni dla pieszych, znakom przy drodze, cegłom, które były widoczne spod odpadającego tynku wielu kamienic itp. Po ulicach, poza bandytami (o nich za chwilę), spacerują przechodnie. W sumie występują oni w, delikatnie mówiąc, skromnej liczbie odmian. Mężczyzn są trzy "rodzaje", a kobiet - jeden. Najczęściej widzimy gościa w szarej marynarce lub niebieskim sweterku oraz panienkę w szarej spódniczce mini. Wszyscy piesi bardzo się denerwują, kiedy mierzymy do nich z broni i krzyczą naturalnie po polsku najczęściej "Proszę! Nie". W sumie świat w grze przypomina Polskę, choć z pewnością, gdyby cała wyglądała tak jak w tym programie, emigracja byłaby jedynym rozsądnym wyjściem.

Leon Zawodowiec - to Ty!

A kim w tej grze jest gracz? Hm, cóż. Prawda jest brutalna. Tak zdecydowanie po stronie dobra to on raczej nie stoi. W końcu żyjemy u schyłku XX wieku, komunizm upadł, kapitalizm się narodził, jednak jest on ciągle bardzo malutki i dopiero się rozwija (raczkuje?), siłą rzeczy zatem za rogiem każdego domu czai się mafioso z "giwerą", a każdy czarny merol na mieście należy do "kontrahentów" z Białorusi. W tych czasach nasz bohater postanowił uprawiać wolny zawód. Delikatnie mówiąc: "sprząta". Czasami trzeba komuś pomóc przenieść się do lepszych światów, czasami trzeba uwolnić córkę szefa, czego niestety bez ofiar, a właściwie sporej ilości ofiar, nie da się zrobić itp. Na szczęście "character", w którego się wciela grający nie jest tak zupełnie zły. Po pierwsze likwiduje podobnych do niego degeneratów, po drugie zwykle to wrogowie strzelają pierwsi, a po trzecie zwykle oszczędza przechodniów (po każdym ubiciu pieszego komputer wyrzuca na ekran komentarz "Oj, niedobrze. Zabity cywil"; faktycznie niedobrze...)

U góry:
Pano już podziękujemy...

W Targecie miłe jest to, że pracę Leona Zawodowca możemy wykonywać w trzech wcieleniach. Zaczynając grę decydujemy się, czy chcemy być: komandosem, sabotażystą czy kobietą-snajperem. Ten pierwszy to typowy mięśniak, typu Rambo, dla którego M16, kałach lub chaingun z garścią granatów oraz kamizelka kuloodporna na plecach to wszystko, co jest potrzebne do szczęścia. Sabotażysta to raczej mózgowiec. Jest specjalistą od granatów, min, bomb zegarowych i tych sterowanych z kamerą. Panienka-snajper strzela z daleka całkiem nieźle, ale musi bardzo uważać, aby nie znaleźć się zbyt blisko grupy bandytów. Wtedy tylko UZI może

John Kowalsky, pseudonim "Hammer"

ur. 21.02.1965 w Chicago w rodzinie polskich emigrantów,
1976 – wydalony ze szkoły za pobicie trzech swoich kolegów i dwóch nauczycieli próbujących go powstrzymać. Nie przyjęto jego tłumaczeń, że koledzy wyzywali go od głupich Polaczków,
1980 –83 – pracuje przy wyrębie lasów na granicy z Kanadą
1983 – wydalony z pracy za ciężkie pobicie swojego kolegi drwala (powiedział, że Polacy to głupi naród),
1984-88- trenuje boks w Chicago, gdzie robi błyskawiczną karierę, zakończoną trzykrotną dyskwalifikacją za nieczystą walkę na ringu,
1988 – wstępuje do Marines, gdzie wykazuje się bezprzykładną odwagą , biorąc udział w wielu operacjach w Ameryce Południowej i na Bliskim Wschodzie,
1993 – po pobiciu oficera wydalony dyscyplinarnie ze służby, wstępuje do Legii Cudzoziemskiej, bierze udział w operacjach pokojowych ONZ w kontyngencie wojsk francuskich.
Po zakończeniu kontraktu w 1996, dostaje prywatne zlecenie zorganizowania grupy najemników mających dokonać przewrotu w małym kraju afrykańskim. Dokonuje tego, chociaż jego oddział ponosi duże straty. Wraca sam, zniechęcony postanawia rozpocząć karierę solową ...

uratować ją przed niechybną zagładą. Każda z tych postaci jest opisana kilkoma cechami. Najważniejsze z nich to: zdrowie, siła i wiedza. Od nich zależy, jaką strategię należy wybrać w grze. Są bowiem przedmioty i bronie, których nie można użyć, kiedy jest się niezbyt mądrym (komandos) albo słabiutkim (snajper). Sabotażysta też nie potrafi wszystkiego. Każda z tych postaci może być dodatkowo zmodyfikowana przez gracza. Przed grą dostajemy dodatkowe 20 punktów, które można rozdysponować wedle upodobań pomiędzy wszystkie cechy.
W ten oto prosty sposób do gry FPP zawitały szczątkowe elementy znane z gatunku RPG.

Brudne szyby - czyli interaktywny świat

W grze jest sporo elementów "nieżywych", które można uruchomić, wykorzystać, zniszczyć itp. Lista ich nie jest może tak duża jak w Quake'u II, ale i tak to co jest powinno cieszyć. Co oczywiste, możemy tłuc szyby w oknach. Nie tylko się rozbijają z trzaskiem, ale również robi się jakoś tak jaśniej. Ktoś ich długo nie mył? Można korzystać z karabinka snajperskiego i lornetki, a siła detonacji bomby jest na tyle duża, że niszczy drzwi, przez co nie zawsze klucze okażą się potrzebne. Najpiękniejszy w grze jest jednak motocykl. Stoi sobie niewinnie prawie pod oknem naszego mieszkania. Można wsiąść i pojeździć. Nie da się z niego co prawda strzelać, ale specjalnie to nie przeszkadza, bowiem w ostateczności zawsze można nim kogoś rozjechać. Zabawne w tym pojeździe jest to, że "wlezie" prawie wszędzie tam, gdzie samemu można dostać się na nogach - nie tylko po ulicy. Bez większych problemów mieści się w wąskich drzwiach i całkiem chyżo pomyka po schodach w górę i dół. Szczwana bestia!

Gorzej i lepiej - czyli grafika i muzyka

No i dotarliśmy do tego miejsca w tekście, gdzie trzeba coś powiedzieć o tym, jak w ogóle Target wygląda i jak go słychać. Program może pracować w maksymalnej rozdzielczości 800x600 punktów w trybie Hi-Color, ale wymaga to rozsądnie komputera w okolicach Pentium 200. Na poczciwej, stareńkiej już 166 MMX gra w 640x480 punktów chodziła tak sobie. Działało, ale czasami komputer zastanawiał się zbyt długo. Rozdzielczość 320x200 punktów jest, ale to teoria. Widać koszmarnie mało i bardzo źle. Jedyną zaletą tego ustawienia jest to, że w ten sposób gra ruszy nawet na 486DX100.

Graficznie Target przypomina najbardziej wspomnianego już w tym tekście wielokrotnie Duke'a. Ulice, domy, widoki z okien prezentują się świetnie. (Wnętrza budynków gorzej.) Zdarzają się tu "motywy" bardziej dopracowane, jak np. pokoje biurowe, w których stoją komputery, jak i gorsze - mieszkania wyglądające jak te z lat 50-tych i knajpa mająca coś z klimatu drewutni. Postacie, które spotykamy w grze poza nami też mogłyby wyglądać ciekawiej. Tak naprawdę to dobrze w grze prezentuje się tylko Jurij, czyli podejrzany osobnik, który zleca nam kolejną robotę. To nieźle ubrany gość w białym płaszczu. Mimo obecnej w produkcji Usera opcji wygładzania, cały świat jest zbyt "bitmapowy", za dużo w nim szarości i komputerowych kropek (widać efekt pikselizacji). Grafika generalnie z pewnością mogłaby być lepsza. W kategorii 10 punktów Target może tu liczyć maksymalnie na sześć (może 6 i pół). Co innego muzyka! Tutaj należą się brawa. Ostre gitarowe brzmienia z wokalem tworzą doskonały nastrój. Do tego dochodzą: odgłosy, na który składają się dźwięki wydawane przez broń, okrzyki po polsku itp. Nawet zleceń nie musimy czytać. Jurij za każdym razem zrobi to za nas.

Od obrzyna po M16

O atrakcyjności każdej gry FPP decyduje wiele czynników, ale przynajmniej dwa z nich są niezwykle istotne. Po pierwsze - jak wyglądają poziomy, po których biegamy, a po drugie - z czym ruszyć możemy na wroga swego. Tutaj Target wypada bardzo korzystnie.
Misji dla gracza indywidualnego (o sieciowych zabawach za chwilę) jest 10. Są długie, trudne i trzeba się napocić. Podejrzanych osobników nawet na najprostszym poziomie trudności spotkamy sporo i nie wiem, czemu prawie zawsze jest tak, że to oni strzelają pierwsi. Nawet kiedy uda się jakiegoś gościa zaskoczyć, to jego kolega wyskoczy za węgla i wypali w nas. Co prawda w sumie niewiele nam zrobi, bo szybko polegnie, ale mimo to trzeba uważać. Poziomy są rozległe. W trakcie każdej misji komputer doładowuje kolejne fragmenty gry i wtedy musimy poczekać całe kilkanaście sekund na ponowne "wejście". Bandyci nie są zbyt inteligentni. Co prawda biegną swoim kumplom na odsiecz, ale nie unikają pocisków i w sumie po lekkiej wprawie gra zamienia się w całkiem przyjemną eksterminację. Trzeba tylko uważać.

U dołu:
Target daje możliwość zwiedzenia miasta na motorze.

Paulina Rosicka pseudonim "Oczko"

ur. 19.06.1971 r. w Kielcach
1978 - w wypadku samochodowym giną jej rodzice, wychowywana przez dziadków, zostaje członkiem gangu. Po rozbiciu grupy z jej powodu, (zazdrość) wyjeżdża z Kielc i wstępuje do policji. Bardzo szybko okazuje się, że wykazuje duży talent do broni strzeleckiej.
1990 - mistrzostwo Polski na zawodach strzeleckich policji,
1991 - zwerbowana do brygady antyterrorystycznej jako snajper,
1994 – zwolniona za demoralizowanie brygady (dwa wypadki bójek z jej powodu i jeden postrzał kolegi, podczas próby gwałtu),
1995 – zwerbowana do specjalnej grupy snajperskiej działającej na terenie Bośni i Hercegowiny, w tym samym roku wraz z grupą najemników przerzucona do Czeczeni, gdzie bierze udział w walkach ulicznych o Grozny (po stronie Czeczeńców),
1996 – po rozbiciu jej grupy w Czeczenii, dostaje propozycje pracy od Walerija Tuczkowa – przywódcy jednej z rosyjskich organizacji przestępczych zajmujących się handlem bronią,
Luty 1996 – mafia narkotykowa zabija Tuczkowa i rozbija jego grupę. Paulina zmuszona do ucieczki i ukrywania się postanawia rozpocząć karierę solową...

aby nie wejść na minę lub do małego pomieszczenia, w którym w dwóch przeciwległych kątach czają się goście z kałachami.

Broni w Targecie mamy cały arsenał. Naturalnie należy sobie je wszystkie najpierw odnaleźć, nie z każdej wszystkie dostępne w grze postacie mogą korzystać, ale i tak jest pięknie. Zaczyna się od jakiegoś kawałka metalowego pręta, którym należy ubić pierwszego bandytę, pozyskując w ten sposób słabiutki pistolecik. Potem przezbroić się warto w shotguna lub obrzyna, albo lepiej M16 lub Kałasznikowa. Ja bardzo sobie ceniłem M16, ale są rzeczy lepsze. Wśród nich przede wszystkim chaingun. Praktycznie broń idealna. No, może jedna "mała" wada: krótko się nim strzela, bo amunicja podejrzanie szybko się kończy. Poza tym można przypalić gości miotaczem płomieni, poczęstować granatem rzuconym ręcznie lub wystrzelonym z M16 z granatnikiem. Jeśli widzimy, że przeciwników jest więcej, warto wypalić w ich stronę pocisk z Bazooki lub zlikwidować kolejno każdego z daleka za pomocą karabinka snajperskiego. Smakosze powinni zwrócić też uwagę na pistolet Berreta z tłumikiem (ulubiona broń Bonda!) lub bomby zdalnie sterowane (mały robocik z bombką na radiowej uwięzi). W sumie jest tego sporo, także nudzić się nie powinniście. Jest co testować.

Nie ma jak w sieci

Tak, to prawda. Target dopiero tutaj nabiera prawdziwych rumieńców. Grać w dwie osoby można przez kabel, modem lub... na jednym ekranie. Ta ostatnia możliwość w grach typu FPP jest absolutnym wyjątkiem. Monitor podzielony na pół - i ognia! Komputer nadąża, kolega się męczy, niszcząc drugą połowę klawiatury. Jednym słowem - super. A jeszcze lepiej jest w sieci lokalnej lub Internecie. Mili ludzie z DeLyric Games uruchomili dwa serwery internetowe dostępne za darmo (bulisz "tylko" za koszt połączenia). Jeden z nich działa w Krakowie (virtual.target.pl.), a drugi w Warszawie (qdnet.target.pl.). Oba mają jedną wadę: wieczorem jest się tam bardzo trudno dostać. Równocześnie "obsługuje" grę 15-tu graczy - trochę mało. W chwili, kiedy czytacie te słowa, być może jest już lepiej. Jeśli nie, to radzę spróbować wczesnym popołudniem lub rano. A o wyższości gry z żywymi przeciwnikami w sieci nad grą z wrogiem komputerowym nie będę nikogo przekonywał. To trzeba samemu zobaczyć. Jest po prostu pięknie.

Szczęśliwa siódemka

To ocena, na którą Target z pewnością zasługuje. Dzieli go sporo od mega-gier FPP typu Quake, ale ma w sobie to coś, co zmusza do gry przez co najmniej kilkanaście godzin lub dłużej, jeśli wiemy co zrobić, aby podpiąć się do sieci. Na pewno byłoby więcej, gdyby dopieszczono jeszcze trochę jej grafikę. To chyba jedyna jej większa niedoskonałość. ■

Broń

1. M16 - Amerykański karabin automatyczny o średniej sile rażenia.

2. M16 z granatnikiem - Co co powyżej plus granatnik pozwalający wystrzeliwać granaty na duże odległości.

3. Mały miotacz - Strzela płonącą substancją - przydatny w korytarzach, pomieszczeniach i przy zdobywaniu schronów.

4. Duży miotacz - Większa struga śmiertelnego gorąca.

5. Kałasznikow - Rosyjski karabin automatyczny o podobnej sile rażenia jak M16

6. Obrzyn - Bardzo duża siła rażenia i mały zasięg - pozwala razić kilku wrogów jednocześnie. Wymaga siły co najmniej 55.

7. Karabin snajperski - Wymaga celności powyżej 74. Pozwala na strzał z biodra (niedokładny) lub z przyłożenia (przez lunetę)

8. Bazooka - Wyrzutnia rakiet przydatna do niszczenia umocnień z dużej odległości

9. Uzi - Zawdzięcza swoją siłę dużej szybkostrzelności - najniebezpieczniejsza z broni krótkich.

10. Glock - Pistolet do walki na krótki dystans. Jego zalety to niezawodność i tania, łatwo dostępna amunicja.

Maciej Kozieł ksywa "Inżynier"

ur. 22.04.1961 w Katowicach gdzie ukończył Technikum Górnicze,
1979- podejmuje pracę w Kopalni "Wujek", gdzie po raz pierwszy spotyka się z materiałami wybuchowymi,
1981- zajmuje się produkcją bomb i petard na potrzeby podziemia Solidarnościowego,
1982 – aresztowany i wydalony z kraju do Izraela, gdzie zostaje zwerbowany do Mossadu,
1982-84- przechodzi wszechstronne szkolenie w obozie Bad Toelz,
1984-88 – organizuje serię zamachów bombowych na przywódców islamskich organizacji terrorystycznych,
1988 – zdemaskowany przez irackiego agenta trafia do więzienia w Bagdadzie skąd ucieka w rok później,
1989 – wysadza w powietrze samochód agenta, z winy którego został zdemaskowany. Niestety w tym czasie jego przeciwnik został zwerbowany przez Mossad, dlatego za samowolne działanie zostaje wydalony.
1990 – po obaleniu komunizmu wraca do Polski. Kontaktuje się z nim mafia z Wołomina, dla której organizuje zamachy bombowe.
1996 – po wykryciu bomby w swoim samochodzie postanawia rozpocząć karierę solową ...

Plusy:
- polskie realia
- elementy RPG
- muzyka
- specyficzny klimacik
- sporo broni, charaktery do wyboru
- split-screen

Minusy:
- odstająca od dzisiejszych wymagań bitmapowa grafika

Ocena: 7

Q-ACTION

Producent: DeLyric Games

Wymagania: 486DX 100, 16 MB RAM, CD-ROMx4, SVGA PCI 1 MB, Win 95

Dystrybutor: Hurtownia Oprogramowania "USER", tel. (012) 6565053

Internet: http://www.user.com.pl

INFO

Nowy, wspaniały świat?

The Feeble Files

Kocham przygodówki. Może dlatego, że uwielbiam dobrą lekturę, a zabawa z tym gatunkiem gier przypomina nieco czytanie książki - poznaję fabułę gry, przygotowaną dla mnie przez autorów. Lubię gry fabularne także za to, że twórcy chcąc nie chcąc zostawiają na nich piętno swej osobowości w stopniu może największym - gra Książę i Tchórz mogła powstać tylko w firmie Metropolis, której założyciele (prawda, Adrian?) mają dość przewrotne poczucie humoru. Wszelkiego rodzaju strategie, przy których pracują kilkusetosobowe zespoły "liczne, tajne i dwupłciowe" - wystarczy choćby obejrzeć listę twórców pierwszej lepszej, np. MAX - nie bardzo już potrafią pokazać osobowość projektanta, a ja jestem jak ta nieszczęśliwa bomba wodorowa z opowiadanie Tuli Kupfelberga - lubię kontakt z człowiekiem.

El General Magnifico

W przygodówkach dobre jest jeszcze i to, że do ich powstania niekoniecznie potrzebny jest sztab ludzi - może je praktycznie zrobić kilku zapaleńców - czego przykładem znów Metropolis. Bywa tak, że pojawia się niekiedy gra doskonała, zrobiona przez nieznaną nikomu firmę. Tak było kilka lat temu, kiedy Adventure Soft wypuściło na rynek Simona Sorcerera. Rzecz była zdumiewająca, bo na małych trzech dyskietkach mieściło się mnóstwo lokacji, a sama gra mogła zadowolić najwybredniejszych wielbicieli: dowcipna, ze świetną grafiką, pełna najrozmaitszych aluzji, jakich nie powstydziliby się komicy z grupy Monty Pythona - jednym słowem rozkosz dla podniebienia. Po mniej więcej roku chłopcy z Adventure Soft wypuścili Simon Sorcerer 2. Gra nie zawiodła oczekiwań koneserów - była równie dowcipna i nie mniej urokliwa graficznie - muzyce też niczego nie dało się zarzucić.

Ten nieco przydługawy wstęp potrzebny był mi po to, byście, drogie dziatki, pojęły, z jakim drżeniem serca wziąłem od Szefa (Oby Żył Wiecznie!) pudełko z grą Feeble Files. Wiedziałem, że zrobiła ją ta sama firma, Adventure Soft. No, no... powiedziałem sobie. Spójrzmy... Zapuściłem wiernego Pentiuma i niczym lemowski rycerz Matrycy Cedek uruchomiłem instalację gry (przebiega ona wyjątkowo sprawnie). A potem zacząłem oglądać intro. Oglądałem... i oglądałem... i oglądałem... a było drańsko długie. Ale dobre!

Bohaterem gry jest humanoidalny stwór o imieniu Feeble, żyjący w doskonale zorganizowanym społeczeństwie. Jest to społeczność zarządzana przez niejakiego Lorda Omnibraina, kochającego swych niewdzięcznych poddanych i uważającego wszystkie formy życia za obywateli - nawet jeśli jeszcze o tym nie wiedzą. Omnibrain troszczy się o nich w sposób dla nich najlepszy i najpełniejszy z możliwych - choć im może się wydawać inaczej (i dość często - co stwierdzić należy z żalem - się wydaje). Dotyczy to również "niezasymilowanych" mieszkańców planet klasy B, którzy jeszcze po prostu nie wiedzą, jakie spotkało ich szczęście. Są jednak uważani za obywateli, choćby im się to nie podobało. Ale bez obaw... spodoba im się, spodoba...

Codzienne życie bezklasowego społeczeństwa Omnibraina zorganizowane jest przez Ministerstwa - każdy obywatel musi odbywać służbę w jednym z nich. Najważniejsze jest Ministerstwo Kontroli, stworzone przez samego Omnibraina, istniejące jedynie po to, by chronić obywateli przed złowrogimi wpływami Wiadomych Sił, pragnących zakłócić funkcjonowanie idealnej Omnispołeczności. Pracownicy tego Ministerstwa to budzący postrach - i słusznie! - Wymuszacze. Oczywiście spolegliwy członek Omnispołeczności, który nie poddaje się wpływom Wrogiej Propagandy, nie ma się czego obawiać (niestety, większość się obawia, co jedynie dowodzi jak głęboka jest potrzeba istnienia tego Ministerstwa). Inny element organizacji tego "państwa" to Ministerstwo Przesłuchań, odpowiedzialne za przesłuchania potencjalnie podejrzanych obywateli. Ponieważ wszyscy są równi (choć niektórzy równiejsi!), wszyscy są jednakowo podejrzani, ale oczywiście spolegliwy, przestrzegający prawa obywatel poddaje się przesłuchaniu z entuzjazmem, bo może w ten sposób udowodnić swoją absolutną lojalność ideom Omnibraina. Niektórzy twierdzą, że z przesłuchań obywatele wychodzą lekko kołowaci, ale to oczywiście plotki, o których natychmiast należy meldować gdzie trzeba. A trzeba, psiakość, trzeba...

Istnieje też Ministerstwo Badań, obarczone przez Omnilorda uświęconym zadaniem polepszania życia obywateli przez opracowanie nowych specyfików (chemicznych) poprawiających humor i nastroje, oraz Ministerstwo Galaktycznej Niepewności, w gestii którego jest odpowiedzialność za to, by tereny Galaktyki, które nie zostały jeszcze zasymilowane z Omnibrain Company rozwijały się w możliwy do przyjęcia sposób. W odpowiednim czasie nie stowarzyszonym planetom złożą wizytę Galaktyczne Siły Zbrojne, które bratersko nakłonią je do zdecydowanej współpracy. Oj tak! Nie należy - oczywiście! - uważać tego za agresję. Słowo to generalnie jest w Omnispołeczności nieznane. Agresja - jako taka - w ogóle w zarządzanej przez Omnilorda Galaktyce nie występuje i występować nie może. Obcych po prostu uświadamia się, jak doskonale będzie im się żyło w Omnispołeczności.

Tych, co tego nie pojmują, należy - choćby siłą - oświecić, bo błądzą w ciemnościach niewiedzy. A nie masz gorszej niż niewiedza rzeczy. Omnibrain jest wszędzie i obserwuje obywateli nieustannie, by uchronić ich od szkodliwych wpływów buntowników. Chroni ich też przed złymi emocjami. Jakimi? No... w gruncie rzeczy wszystkimi, bo wszelkie emocje są niezdrowe - oczywiście poza zachwytem, jaki oczywiście budzi w obywatelu perspektywa spędzenia kolejnego dnia we wspaniałej Omnispołeczności. Życie obywateli jest regulowane Dyrektywami - zbiorem zasad tak logicznych i przejrzystych - choć jest ich kilka tysięcy i niektórzy szemrzą bezczelnie, że nie da się przejść z łóżka do toalety bez naruszenia przynajmniej kilkunastu - iż buntować się przeciwko nim mogą tylko idioci lub osoby o zdecydowanie aspołecznych skłonnościach, których trzeba się pozbyć ze społeczeństwa dla jego wyłącznego dobra. Nie obawiajcie się - nie są zabijani - kto z was mógł pomyśleć o takiej okropności! Wystąp!... O czym to ja... Aaa... Poddaje się ich po prostu Przymusowej Psychicznej Restrukturyzacji. Oczywiście lojalny obywatel, który odkrywa u siebie momenty sprzeciwu przeciwko Dyrektywom, powinien sam entuzjastycznie zgłaszać się na Restrukturyzację, a jeśli tego nie czyni, dostarcza Wymuszaczom dowodu na to, iż w pełni zasługuje na konieczny i niezbędny przymus. Zbieranie informacji o Omnibrainie jest zabronione i może spowodować nieproszoną wizytę Wymuszaczy, którzy wtedy zachowają się naprawdę niemiło... może się też (oj, może!) skończyć Przymusową Restrukturyzacją... Mimo niewątpliwych korzyści, nikomu tego nie życzymy... W idealnej społeczności żyją jednak jednostki zdecydowanie aspołeczne - niektórzy nawet twierdzą, że działa jakieś Podziemie i Buntownicy! Przeczymy temu zdecydowanie... choć może z żalem... Zabawne jest, że Buntownicy zwracają się do siebie per "towarzyszu".

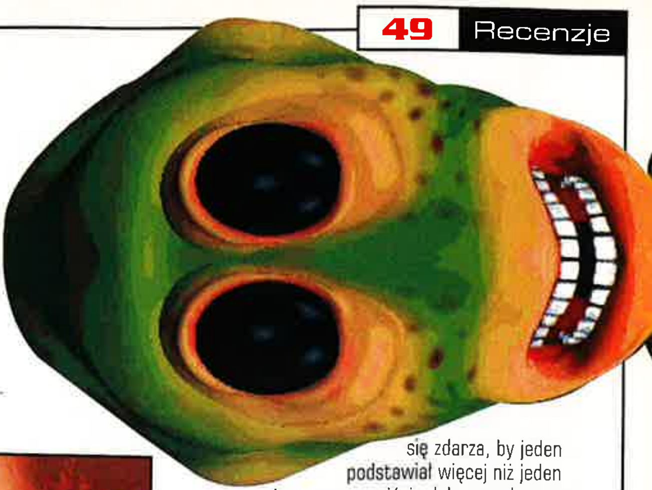
Bohater gry, beztroski szaławiła Feeble, jest pracownikiem Wydziału Znakowania Plonów Ministerstwa Galaktycznej Niepewności - do jego zadań należy wypalanie znaków w zbożu (Archiwum X! Archiwum X!) silnikiem swej rakietki, co powoduje wśród ludności planet nie stowarzyszonych powstawanie dziwacznych plotek, korzystnych dla Kompanii (chodzi o to, że pod wpływem takich akcji nikt później nie traktuje poważnie doniesień o dziwnych latających w Kosmosie pojazdach; oczywiście do czasu wizyty GSZ; wtedy jednak już jest za późno...) - pewnego dnia podczas powrotu do domu nieco narozrabiał i popełnił kilka wykroczeń drogowych w pasie asteroidów. Wszystko dlatego, że dał się upoić demonowi szybkości... i zawierzył wskaźnikom. Ech! I odtąd jego życie stacza się po równi pochyłej...

Od tej chwili gra jest cała twoja. Będziesz animował Feeble'a pakując go w coraz to zabawniejsze (i groźniejsze) tarapaty. Nasz bohater w miarę rozwoju akcji trafia w coraz to nowe towarzystwo, poznaje kulisy społeczności i odsłania się przed nim coraz bardziej przerażająca prawda... Pozna więc zbuntowanego agenta Kompanii, majora Bensona, Przywódcę Buntowników, Mandrina, świetną babkę (w wolnych chwilach buntowniczkę) Delores, krzywonogiego zbuntowanego tetryka - Buntownika Dziadunia, zwariowanego naukowca, tajnego agenta impresjonistę i kilka robotów, z których najzabawniejszy jest maniakalny zabójca SAM. Będziesz krążył po rozmaitych planetach (ponad sześćdziesiąt rozmaitych lokacji), poznawał nowe, niesłychanie barwne światy, wszędzie snując nici spisku i zdrady. W wolnych chwilach będziesz też poznawał coraz lepiej Omnispołeczność. Uśmiechnij się więc i - choćby na ekranie komputera - odwiedź Omnispołeczność... zanim ona odwiedzi Ciebie!

Podczas gry w każdej chwili możesz skorzystać z podręcznej Wyroczni, która jest zbiorem encyklopedycznych wiadomości o Kompanii i przedstawia je nam w sposób niezwykle przejrzysty. Zaglądaj do Encyklopedii jak najczęściej, bo wiele może ci się wyjaśnić! Wyrocznia jest też manipulatorem twoich znalezionych w czasie gry przedmiotów.

Gra ma bardzo przejrzysty system sterowania myszą typu point & click (pokaż i kliknij). Istnieją dwa systemy wskaźników - oba zabawne i dość logicznie ułożone. Niekiedy będziesz miał okazję posterować SAM'em, wyposażonym w nieco inny

system wskaźników, równie jednak łatwy do opanowania. Wszystko to dzieje się w niezwykle barwnej scenerii, ze świetnie opracowaną grafiką. Na każdym ekranie coś się dzieje, poza oczywiście główną, animowaną przez ciebie, akcją. To właśnie jest świetne - świat Omnispołeczności żyje, bawi się i pracuje... masz wrażenie jego realności. W niektórych przygodówkach, nawet tych lepszych, bohater poruszał się jakby w próżni - spotykał tylko te postacie, które miały wpływ na losy gry. Tutaj niekoniecznie... ale za to jakże prawdziwie. Wszystko ilustrują świetne efekty dźwiękowe i doskonale dobrane głosy aktorów - jest ich około 20-tu i rzadko



się zdarza, by jeden podstawiał więcej niż jeden głos - co oczywiście dobrze wpływa na odbiór. Koniec ze zduszoną i niezbyt wyraźną dykcją. Sam miód.

Na zakończenie muszę niestety z obowiązku wspomnieć o wadach gry. Jedna z nich to spora trudność prezentowanych przez autorów zagadek. Sami twórcy w instrukcji obsługi uprzedzają, że graczowi zdarzy się niekiedy utknąć. Przygotowali więc Książkę Podpowiedzi. No... nie jest to rozwiązanie, jakie zdecydowanie bym pochwalał. Ale, jak mówili Rzumianie, de gustibus non disputandum est. Nie dyskutuje się o biust... gustach.

Drugą dolegliwością jest brak opcji wyświetlania tekstu. Wytykam to twórcom gier z uporem maniaka, bo sam mam niekiedy trudności ze zrozumieniem niektórych tekstów, zwłaszcza jeśli - jak to się często w grach komputerowych zdarza - niektóre firmy zatrudniają do podkładania tekstów aktorów "profesjonalnych inaczej". Nie każdego stać na to, by do gry zaprosić Malcolma McDowella. Większość ludzi to wzrokowcy - ja na

przykład znacznie lepiej zapamiętuję informacje przeczytane niż usłyszane. I szybciej je sobie przyswajam. A chyba nie jestem wyjątkiem. Wada niewielka, zresztą różnie odbierana, ja jednak będę się upierał. Niedobrze jest, kiedy twórcy gry za mnie zdecydują - ma widzieć teksty czy nie. Pachnie mi to Omnispołecznością.

W sumie otrzymujemy bardzo dobry produkt, doskonale opracowany, dowcipny, pełen przewrotnego humoru, doskonałych i zabawnych animacyjnych przerywników na czterech kompaktach. Z niecierpliwością będę oczekiwał następnej gry Adventure Soft, zwłaszcza że ma to być trzecia część przygód Simona. Ba!

Plusy:
- Dowcipy sytuacyjne i słowne
- Doskonała grafika i dźwięk

Minusy:
- Dość trudne zagadki
- Brak opcji wyświetlania tekstu dialogów

Ocena: 8

Q-ACTION

Producent: Adventure Soft

Wymagania: Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, Karta dźw., CDx4

Dystrybutor: CODA, Słupska 6A, 02-495 Warszawa, tel. 022 66-777-55

Internet: http://www.adventuresoft.com

INFO

Czerwony punkt

Emergency: Fighters for Life

**Tym razem zamiast wstępu niewielka, acz dość istotna dygresja. Dodam jeszcze (na pocieszenie), że wiąże się ona bardzo ściśle z przedmiotem aktualnej recenzji...
Po tym niewielkim aneksie do dygresji, przechodzę do rzeczy. Otóż: naprawdę nieczęsto zdarza się, aby sama nazwa jakiegoś „komputerowego" twórcy mówiła tak wiele o jego (z założenia rozmaitych) produktach, jak w przypadku TopWare Interactive i „jego" dzieci. Ha, większość Graczy wie już, o czym myślę: gry te posiadają jak gdyby dwa oblicza, różne jak dwie maski w teatrze: jedna z nich - ta uśmiechnięta - to ogólny zamysł i... cena; druga - płacząca... bądź po prostu niemiłosiernie skrzywiona - to, niestety, wykończenie w realizacji świetnego zazwyczaj pomysłu...**

GEM.INI

No, koniec dygresji. Przechodzimy do głównego punktu dzisiejszych obrad. Tak jak już zostało powiedziane, po samej nazwie TopWare można spodziewać się niezłego pomysłu i nie najlepszej jego oprawy. Dokładnie tak samo (wypisz, wymaluj) ma się sprawa z Emergency: Fighters for Life - zupełnie jeszcze świeżutką i - nie da się ukryć - niesamowicie atrakcyjną (za wyjątkiem „tła", czyli: jej grafiki) „symulacją działań służb specjalnych w obronie życia"... Hm: określenie „symulator" jednak w tym ujęciu NIE oznacza możliwości wcielenia się w pilota takiego czy innego wehikułu; wskazuje SYMULOWANIE (udawanie) przebiegu tragicznych i zwykle bardzo groźnych zdarzeń, jakie potencjalnie mogą mieć miejsce w naszym najbliższym środowisku; tym, które człowiek zwykł określać jako „przyjazne"...

I rzeczywiście, jest ono przyjazne. No, przynajmniej do chwili, gdy nie namiesza (umyślnie czy nieumyślnie) sam człowiek. Nie da się bowiem ukryć, że większość możliwych wypadków drogowych, katastrof lotniczych (tych z setkami zabitych), ba! - nawet eksplozji nuklearnych spisać by można na konto „obywateli" Ziemi. Ludzie ludziom gotują ten los...! No tak, gdy zaś dojdzie już do jednego z tego typu spektakularnych wydarzeń, nie pozostaje nic innego, jak udać się galopem w kierunku najbliższego telefonu i rozpaczliwie drżącą ręką wykręcić (bądź wystukać) numer straży pożarnej, policji, pogotowia ratunkowego, saperów, wojska, Kawalerii („Kawaleria przybyła na ratunek...!") i wszystkiego, co tam jeszcze przyjdzie do głowy. U nich zaś zapali się śliczna czerwona lampka, rozlegnie się wywołujący ciarki dźwięk sygnału ratunkowego, i już właśnie oblani kawą funkcjonariusze wywołanych służb, klnąc pod nosem, zasuwać będą w kierunku najbliższego mobilnego transportera... Taaak. Urocza i pełna patosu scena. Ale gdzie w tym wszystkim miejsce na Gracza? Ano, jak zwykle - pośrodku. To on bowiem jest w przypadku Emergency „bigbossem" całego teatrzyku; to on rządzi tak ludźmi, jak i sprzętem, to właśnie on odpowiada za życie poszkodowanych i... ratujących... A jak wiemy: im większa władza, tym większa związana z nią odpowiedzialność...

Po prawej:
Jedna z najprzyjemniejszych misji w grze. Udział w niej biorą: śmigłowiec z załogą, ranny turysta.

Emergency w rzeczy samej znacznie bliższe jest zaszufladkowania do strategii czasu rzeczywistego niż do wspomnianych już symulatorów. To bowiem głównie raźno tykający zegar będzie głównym wrogiem przedsięwzięcia (co nie oznacza, że gdzieś w rogu ekranu wyświetlony będzie timer, choć i takie misje się zdarzają...). Wynika to z samej, rzekłbym, idei wypadku: nieczęsto zdarza się, by upływ czasu nie miał wpływu na poszkodowanych; przeciwnie: zwykle im szybciej, tym lepiej... Co zresztą odnosi się nie tylko do krwawień, ale i poparzeń, „podtonięć" czy dopuszczalnego skażenia. I dlatego też Grający będą musieli się dwoić i „pięcioić", by w miarę sprawnie (czytaj: skutecznie) zarządzać całym posłanym na plac

boju sprzętem i wysypującym się z niego „czynnikiem ludzkim" (o gapiach, których w takich przypadkach jest wszędzie - także i w grze - pełno, nie wspominając). Uporządkujmy jednak ten nieco chaotyczny wywód. Tym, co jako pierwsze rzuca się w oczy po odpaleniu Emergency jest renderowane, trójwymiarowe intro, ukazujące (choć nie do końca) katastrofę samolotu. Jest to o tyle ciekawe (sam fakt istnienia intra; nie katastrofa!), że w całości zostało zrobione przez ludzi o mocno swojsko brzmiących nazwiskach. Do rzeczy jednak: następnie pojawia się... kolejne intro - tym razem jednak odnosi się ono bezpośrednio do pierwszej misji: oto widzimy motocyklistę-samobójcę (on co prawda nie chciał, ale takie sprawiał wrażenie), który stara się sforsować nagle pojawiającą się w polu widzenia przeszkodę w postaci ciągnika. Oczywiście nie udaje mu się to i... ano tak - zaczyna się zadanie dla naszego „bigbossa"... Na mapie, która pojawia się zaraz po incydencie widnieje czerwony punkt stanowiący z grubsza miejsce wypadku. Oprócz niego na planszy zaznaczono lokalizację naszej bazy czy - to już nieco później - baz. Będąc w garażach bazy wybieramy jednostkę (pojazd), która może wykazać swą przydatność w warunkach polowych; piętro wyżej dobieramy do kompletu personel i kliknięciem „start" posyłamy go w bój z czasem i sprzymierzoną z nim śmiercią... Już na miejscu policjantem zawracamy nadjeżdżające i zbędne (bo cywilne) samochody, gdy tymczasem

wezwane ambulanse dowożą lekarzy i sanitariuszy. Lecz na tym nie koniec: jak się okazuje, z rozbitego motocykla wycieka paliwo. Lecz gdy pośpiesznie skompletowany czerwony team zmierza na miejsce wypadku, ranny motocyklista kopie w kalendarz... Cóż, wszystko odbyło się zbyt wolno. Co ciekawe, za drugim podejściem do misji zrobiłem wszystko jak należy (do tego punktu), po czym - podchodząc strażakiem do leżącego w kałuży benzyny „desperata" - wysadziłem ich obydwu (wraz z całkiem niezłą częścią otoczenia) w powietrze...! Co zrobiłem źle tym razem? Drobiazg - nie zabrałem z samochodu gaśnicy pianowej... Ot, taka błahostka... Tym samym misję tę wykonywałem trzy razy, a - nie da się ukryć - jest ona najprostsza z możliwych: stopień trudności pozostałych (łącznie pełna 30-tka) stale wzrasta. Cóż dopiero mówić, gdy dojdą inne jeszcze jednostki (ponad 20 różnych modeli), wymagających natychmiastowej opieki lekarskiej będzie kilku, a jedyna droga, którą można dojechać do miejsca zdarzenia będzie zawalona, albo - co gorsza - w ogóle jej nie będzie...?

Na szczęście jednak dla graczy, całą scenerię akcji przedstawiono w ciekawym ujęciu „okiem ptaka" w rozdzielczości... 800x600. To pozwala na raczej pełną kontrolę nad wydarzeniami... Gdyby jeszcze te ręce się tak z nerwów nie trzęsły... Tym niemniej i tych „goodies" często okaże się zbyt mało, a scena - przykładowo - pożaru i miotających się pośród płomieni ludzi przypominać będzie jako żywo barwną mozaikę: ci wszyscy uganiający się ludzie z rozmaitym sprzętem (po co temu @$#@& strażakowi szlauch - przecież w lesie nie ma hydrantów!!!),

wiszący nad wszystkim śmigłowiec sanitarny robiący niesamowity hałas, a w dodatku - na skutek mylnego polecenia - zjawiający się nagle w samym środku pobojowiska transport z... mostem pontonowym! Jednym słowem: chaos w najpełniejszym tego uroczego wyrażenia znaczeniu...!

Jakkolwiek jednak zamieszanie to jest rzeczą bardzo coolturalną i bardzo na miejscu (tak bowiem wyglądają sceny z tego typu akcji); jakkolwiek szczegółowa jest grafika i świetny (o tak!) dźwięk, to jednak Emergency - niestety - wymaga kilku usprawnień. Przede wszystkim bardzo dotkliwie daje się tu we znaki brak mniejszej mapki lub jakiejkolwiek innej metody szybkiego przenoszenia się pomiędzy krańcami mapy (na których zjawiają się posiłki) a rozgrywającym się zazwyczaj pośrodku pandemonium. Ten mankament zauważalny jest już w trzeciej misji (przesuwanie myszą i scroll ekranu przez całą chyba krainę geograficzną nie jest rzeczą ,jaka powinna mieć miejsce przy wymaganej - i ocenianej! - dynamice działania), swoje apogeum osiąga jednak dopiero w misji, kiedy to rzeką płynie sobie pięć odrobinę nadtopionych osób, my zaś musimy być - jednocześnie! - na dwóch krańcach ekranu: z jednej bowiem strony należałoby przecież biegać strażakami i rzucać koła ratunkowe znajdującym się w obliczu mokrej śmierci poszkodowanym; z drugiej: błyskawicznie przygotować przystań dla motorówki...! O przyjmowaniu pięciu ambulansów zarazem miłosiernie nie wspomnę... Czyli: gra dla cierpliwych, lecz „wyposażonych" przez Matkę Naturę w znakomity refleks. Drugim z mankamentów jakiego się uczepię jest... grafika. Owszem, jest ona bardzo szczegółowa i „w ogóle", jednak wrażenie, jakie sprawia

nie jest tym najbardziej przeze mnie pożądanym. Co gorsza - drażni również pewna „sztywność" animacji: zdarza się, że wielkie ciężarowe samochody (ot, chociażby Mercedes z 47-metrową drabiną) zawracają w miejscu... Zresztą, tak gwoli prawdy - również i renderowane filmy rażą tą niemiłą sztywnością... Jako się rzekło na początku - wykończenia oprawy raczej typowe dla TopWare...

... Co nie oznacza zresztą, że dyskwalifikuje ono w zdecydowany sposób „giercowalność" Emergency. Skądże znowu! Jest to produkt jak najbardziej udany i w pewien nieokreślony sposób... wręcz niesamowity! Właściwie ciężko określić, co jest w Fighters for Life takiego, że przyciąga do komputera niczym magnes... Na pewno jest to wrażenie smakowania czegoś nowego (jakby nie było: zupełnie niestandardowe oblicze Real Time Strategy),

niepewność i zarazem nieodparta chęć zobaczenia tego, co będzie dalej, i chyba również pragnienie przetestowania siebie samego, sprawdzenia, jak też poradzilibyśmy sobie w TAKICH warunkach... Oczywiście jest to zaledwie „symulacja", ale... Ja w każdym razie przesiedziałem nad grą pełne dwa dni, i gdyby nie absolutna konieczność zajęcia się czymś zupełnie innym - pewnie siedziałbym nadal... ■

Plusy:

- nietypowe ujęcie RTS
- niesamowicie ciekawy i jak dotąd niezbyt eksploatowany temat
- szczegółowa grafika
- niesamowity magnetyzm

Minusy:

- brak małej mapki (patrz tekst)
- „sztywność" animacji
- zbyt mało dźwięków

Ocena: 7

INFO

EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE

Producent: TopWare Interactive

Dystrybutor: TopWare tel.(033) 124894

Wymagania: Win 95, 98, NT 4.0, P120, 16 MB RAM, CDx4, SVGA

Internet: http://www.topware.com

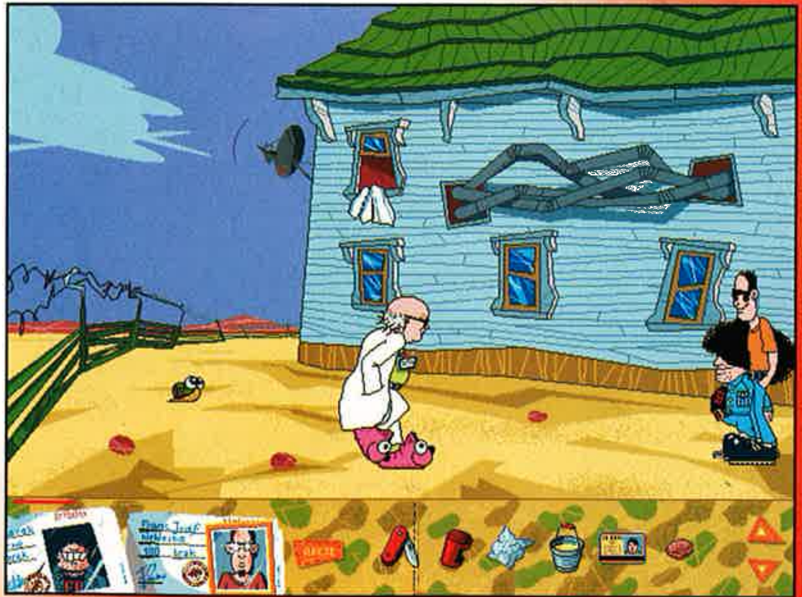
Wacki na start

WACKI Kosmiczna Rozgrywka

Przygoda może mieć różne imię, a z jej wyglądem to jeszcze dziwniejsza sprawa. Dla Edka i Franca, mieszkańców osiedla imienia XXX-lecia PRLu, którzy właśnie uporali się z maturą, przygoda ma na imię Aargh i jest zupełnie zielona...

CZARNY IWAN

Zielona, zwalista sylwetka z jednym okiem łypiącym z balonu przypominającego głowę wypłynęła nagle, niczym nieżywa ryba z pobliskiego jeziorka, wprost na naszych bohaterów. Nie wdając się wiele w szczegóły, dopowiem tylko, że chłopaki dostali od zielonego osobnika propozycje nie do odrzucenia. Na rodzimą planetę stwora, złośliwym zbiegiem okoliczności, nadlatuje olbrzymi meteoryt, a jedyne urządzenie, które może temu zdarzeniu zapobiec, znajduje się w rękach terrorystów.



Przedstawiciel xymeńczyków wyruszył za pomocą eksperymentalnego modelu maszynki do najbliższego wymiaru, gdzie trafiły elementy Atomowego Czasoprzestrzennego Modyfikatora Energii - to jest właśnie owo urządzenie, które uratuje świat. Jest tylko jeden, mały problem. ACMC rozleciał się w trakcie lądowania a jego fragmenty zostały rozrzucone po całej planecie. Aargh nie ma już czasu, musi wrócić do swego wymiaru. Szybko wręczy chłopakom specjalną mapkę, zakreśli cel misji i obieca, że w razie porażki Ziemia zostanie również zniszczona. Naszym bohaterom pozostaje tylko uratować obydwa światy, a dokładniej zadanie to przypadnie Wam.

U dołu:
Czy nasi bohaterzy staną się potrawką a la „Wacki"

Tak mniej więcej rysuje się intryga w nowej przygodówce z Seven Stars zatytułowanej WACKI Kosmiczna Rozgrywka. Za sprawą tej firmy powstała również inna gra przygodowa, którą swego czasu przedstawialiśmy na łamach CDA - Kajko i Kokosz w krainie Borostworów. Zanim odwrócicie się z niesmakiem, przeczytajcie jeszcze kilka linijek tekstu. Kochani! Gwarantuje Wam całym swoim dobytkiem ruchomym (rowerek trójkołowy „Gigant") i nieruchomym (ten sam rowerek, bo nie działa), że WACKI w niczym nie przypominają stetryczałych Kajkokokoszów. Różnica jest mniej więcej taka, jak pomiędzy Monkey Island 3 a polską produkcją zatytułowaną NOC. Zespół z Seven Stars wyraźnie podniósł poprzeczkę, która ustawiono na zadowalającym dla odbiorcy poziomie. Wacki mają kilka podstawowych zalet, które sprawiają, że powstały koktajl znakomicie podtrzyma przy życiu maniaka przygodówek. Zacznijmy więc od początku. Przede wszystkim fabuła jest na zadowalającym, średnio trudnym poziomie, dzięki czemu Wacki nie zbliżają się do kolorowanek dla dzieci, jak to kilkakrotnie już się zdarzyło. Zarazem gra jest logiczna i spójna, co spowodowało, że dobrze myślący piętnastolatek nie powinien mieć większych problemów. Grając w Wacki, wielokrotnie zostałem mile i dokumentnie zaskoczony. Np. w jednym wariancie gry zabrałem małej dziewczynce zabawkę (która okazała się elementem ACMC), co oczywiście spowodowało płacz i wrzask dziecięcia. Aby rozwiązać tę przykrą sytuację, dałem jej czym prędzej lalkę. Kiedy jeszcze raz przechodziłem ten etap, z rozmysłem nie pocieszyłem dziewczynki. Efekt był taki, że mój bohater dostał w ząbki od wnerwionego tatusia pacholęcia. Podstawowe zadanie polega oczywiście na odnalezieniu kawałków ACMC. Jednak nie jest to prosta sprawa. Nasi bohaterowie muszą oczywiście pokonać szereg przeciwności i zdrowo główkować, jakby tu wyjść z opresji. Na uwagę zasługuje pomysłowość autorów scenariusza. W zasadzie nie zdarzają się trywialne zadania w stylu: weź klucz z wazy na kominku i idź do pierwszych drzwi na lewo. Franc i Edek główkują, jak mogą, jakby tu z minimalnymi funduszami wykombinować kolejne fanty. Np. aby zdobyć koło do wysłużonego malucha, przejdą się na plac zabaw. Mały chłopczyk wisi na huśtawce.

Potrzebny jest jedynie scyzoryk i jakiś łakoć, by dzieciak zszedł dobrowolnie z opony. Zaraz! Cukierek widziałem chyba w śmietniku... Jeszcze tylko napompować dętkę. Gdyby tak założyć klamerkę na czerwony nos pijaka i włożyć mu

rurkę do gęby, sprawa mogłaby się udać! Tak samo jest na innych kontynentach, gdzie gostkowie kręcą jak mogą. Żołnierzowi w bazie wojskowej można wcisnąć do łapy znalezioną, maksymalnie wyżutą gumę (dla niepoznaki ładnie

Po lewej:
Czyżby Franc miał kłopoty z tarczycą?!

humoru, który tchnie z WACKÓW w każdym momencie. Oczywiście wszystkie wypowiadane teksty są jak najbardziej po polsku i... tu uwaga! Bardzo pozytywnie zaskoczyło mnie to, że są naprawdę żywe i naturalne. Przyzwyczaiłem się

już, ze w polskich produkcjach przeważa styl prezenterów dziennika telewizyjnego, a tu taka niespodzianka. Na myśl przychodzi mi od razu polskie REAH, gdzie lektorzy raczej się nie popisali. Wyraźnie mieli kłopoty z zaakcentowaniem emocji a naturalności mieli tyle, co głos wygenerowany z tajwańskiego syntezatora. Zupełnie inne klimaty mamy w Wackach. Dobre, niegłupie teksty mają odpowiedni ładunek uczucia, co dobrze wpływa na odbiór i realność scenek. Faceci od dźwięku powinni również dostać swojego Oskara. Niby to tylko ptaszki gdzieś śpiewają, burczy w oddali wysłużona Syrena 104, ale ta otoczka dodaje zabawie kolejnego wymiaru. Jeżeli masz dobre głośniki, usłyszysz po prostu przestrzeń (nie mam na myśli technicznego surround), co dla mnie na przykład oznacza bardzo wiele.

WACKI Kosmiczna Rozgrywka to zrealizowana z dowcipem, lekka przygodówka, dla ludzi, których nużą schematy (obejrzyjcie sobie menu). Pojawiające się wciąż polskie akcenty dodają gierce smaczków, dobra grafika zachęca do dalszej gry. Jedyna rzecz, która nieco mnie zniechęciła, to konieczność powtarzania niektórych zadań po kilka razy (np. karmienia owieczki). Jest to złe rozwiązanie, zmuszające gracza do niepotrzebnego dublowania pewnych, już wykonanych czynności (a nuż w tym miejscu o to chodzi). Poza tym niewielkim w sumie potknięciem Wacki bardzo mi się podobały, co w wypadku polskiej produkcji jest największym komplementem. ■

zapakujemy ją w papierek...), a kobiecie w recepcji świsnąć

Takie widoczki są normą w Wackach. W jednej ze scenek Franc wyrywa kawał drutu z pokrzyw. Tak się napręża, że oczy rosną mu jak ciasto w

O dwóch takich co...

Franc i Edek, podobnie jak Bolek i Lolek nie mogą bez siebie żyć. Nie chodzi wcale o to, że mają się ku sobie, tylko o to, że każdy ma nieco inne możliwości, których drugiemu z bohaterów brak. Edek jest niski, z dobrze rozwiniętym mięśniem piwnym, dlatego nigdy nie wolno wysyłać go z misją, która polegałaby na zabraniu, czy podniesieniu czegoś, co chociaż w minimalnym stopniu nadaje się do jedzenia. Napełnienie jego brzucha odbija się niekorzystnie również na wyniku gry. Strzeżcie się więc jego łakomstwa. Z drugiej strony, Edek jest niezastąpiony, gdy idzie o drobne kradzieże. Chłopaki pracują wówczas zespołowo. Franc zabawia delikwenta, a Edek wysyła z misją swoją łapę. Poza tym Edek ma niesamowity podkoszulek. Niby taki zwyczajny, noo, może nieco przybrudzony, a jednak czarodziejski. Edziu może schować praktycznie każdą rzecz za pazuchą, niezależnie czy jest to młot pneumatyczny, rybie ości, martwe robaki, itd. Więcej zalet Edek nie posiada, ale to już nie jego wina. Nieco inaczej jest z Francem. Ten wysoki dryblas jest niezwykle ciekawski. To zazwyczaj jemu przyjdzie wykonać trudniejsze manualnie czynności. Pamiętajcie również o jego wzroście. Wiele rzeczy które niedostępne są dla Edka, Franc może zwyczajnie sobie wziąć. Poza tym facet nie wyróżnia się niczym specjalnym. Howgh!

kubek z ołówkami, może się przyda! Klimacik przypominał mi jak żywo pewną przygodówkę, a mianowicie niezapomnianego Ace Venture. Porównanie jest zresztą trafne również z innego powodu. Pamiętacie supermotywy, gdy Ace dostaje czymś w głowę lub z całych sił stara się podnieść, albo i wyciągnąć coś ciężkiego? Zazwyczaj oczka wylazily mu wtedy z orbit a język dyndał gdzieś w okolicy podkolanówek.

piekarniku. Edek postanawia wkroczyć. Mocno ściska przyjaciela „za oczy", co pozwala tamtemu ochłonąć...

Grafikę zrealizowano na pewno o niebo lepiej niż w smutnym Kajku i Kokoszu. Wysoka rozdzielczość pozwala cieszyć oczka niezapikselowanymi obrazkami. Jeżeli chodzi o styl, to orbituje on gdzieś pomiędzy Ace Ventura a Toonstruck. Jednak już na pierwszy rzut oka widać, że gra wizualnie nie dorasta jeszcze do wspomnianych tytułów. W tej chwili, technicznie kojarzy mi się raczej z The Gene Machine, co mimo wszystko oznacza całkiem wysoką klasę. Gra podzielona jest na kilka dużych etapów (poszczególne kontynenty, które muszą odwiedzić nasi znajomkowie). Pomiędzy nimi będziemy mogli obejrzeć sobie całkiem fajne animacje, które popychają story do przodu. Tak jak całą grę, okraszono je dawką psycholskiego

Plusy:
- tony humoru
- ciekawe zagadki
- dobra grafika świetny dźwięk

Minusy:
- konieczność powtarzania pewnych czynności w trakcie gry

Ocena: 7

CD-ACTION

Producent: Seven Stars multimedia

Wymagania: 486 66 MHz, 8 MB Ram Win 95, SB, CD ROM x2

Dystrybutor: Seven Stars multimedia tel: (058) 412011 w.32

Internet: http://www.softel.gda.pl/sevenstars

INFO

Z pamiętnika małego samochodzika

ShadowMaster

Pewnego pięknego dnia nie powróciła jedna z naszych załóg. Jako że podróże kosmiczne do najbezpieczniejszych nie należą, nikt się więc za bardzo tym faktem nie przejął. W każdym razie nie na tyle, by zacząć coś podejrzewać... Kiedy jednak sytuacja powtórzyła się i wracało coraz mniej statków z międzyplanetarnych podróży, pojawiły się pierwsze plotki o dwóch rasach, toczących ze sobą śmiertelny bój od tysięcy już lat... Okazało się to niestety - co potwierdzili Starsi - prawdą, lecz o nic więcej nie śmieliśmy nawet pytać - i tak nikt nie znał bowiem odpowiedzi...

McDrive

Całe to wprowadzenie przedstawione jest w postaci bardzo klimatycznego filmu z perfekcyjnie wręcz dobranym głosem lektora. Fakt, że staje się to już swego rodzaju normą, podobnie zresztą jak coraz bardziej wymyślne scenariusze z motywem zagłady w roli głównej, co jednak w najmniejszym stopniu nie przeszkadza w ponownym pozytywnym odbiorze tego typu wrażeń. Gra zapowiada się zresztą całkiem przyjemnie nie tylko dzięki pięknej introdukcji. Jej pojawienie się na pecetach poprzedzały bowiem raczej pozytywne recenzje wersji na Playstation, a w końcu obecnie pecet z akceleratorami tej platformie w niczym nie ustępuje, co by nie powiedzieć, że w każdym właściwie calu ją przewyższa (niestety w cenie także...). Ale jako, że nie miał to być tekst o wyższości świąt Bożego Narodzenia nad Wielkanocą, więc na dalsze dywagacje nie liczcie, a i te potrzebne były jedynie po to, by naświetlić tło, na którym wystąpi główny zawodnik.

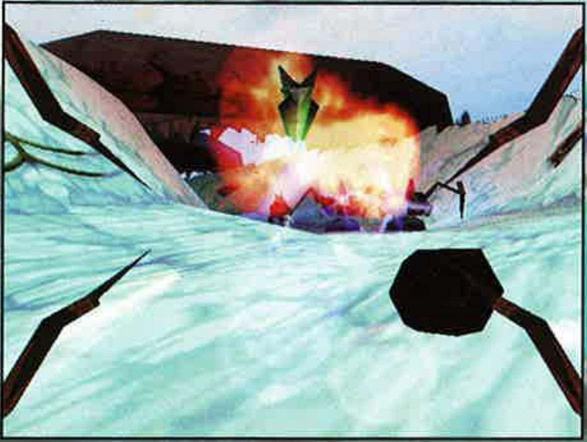
Po zainstalowaniu i wybraniu opcji grafiki dla naszego ukochanego akceleratora 3D tudzież renderingu prógramowego przy jego braku, warto zatrzymać się na chwilkę przy opcjach sterowania. Ich wielość, a Shadow Master uwzględnia nawet istnienie kierownic, sugeruje coś niezupełnie zgodnego z wrażeniami późniejszymi - w końcu kto próbuje grać w dynamiczną strzelankę przy pomocy kawałka sprzętu nadającego się właściwie tylko do dość wiernych symulacji samochodowych? Jest to jednak o tyle uzasadnione, że w grze siadamy za sterami, pardon - kierownicą super, hiper samochodziku, którym musimy...

No właśnie, jaki jest tej całej zabawy cel? Historię mamy już w znacznej części opowiedzianą, pora więc na jej dokończenie. Za znikającymi statkami przybyły do nas informacje z innych planet naszego Układu. I to jeszcze bardziej przerażające. Wynikało z nich, że zawitał do nas z niezbyt przyjacielską wizytą jeden z Nich. Na planetach, na których postawił już swą stopę, pojawiały się - zamiast normalnie je zamieszkującej flory i fauny - roboty. Stanowiły one Jego siły uderzeniowe i osobistą Gwardię Przyboczną - słowem zabrały się za wprowadzanie Nowego Porządku, zapewniając jednocześnie bezpieczeństwo swemu Panu. Planety padały jedna po drugiej, aż ostała się tylko jedna - nasza... Na spokojny dotąd Układ padł Cień, a jedynym światłem mogącym go rozproszyć jest ostatni zdolny do walki pojazd, który w rękach naszego najlepszego wojownika przechylić musi szalę na stronę Światłości. Dlatego więc właśnie Ty zostałeś wezwany przed nasze oblicze. Jesteś bowiem jedyną nadzieją na wyrwanie się Układu z Ciemności. Bo już niedługo On tu nadejdzie... Zajmij więc miejsce w kokpicie, skieruj się na miejsce spotkania z Transportowcem i ruszajcie razem w Bój. Dopóki jeszcze mamy tę szansę...

Jak więc widać, czeka nas niełatwy orzech do zgryzienia, ale nie takie się już niewykonalne zadania w przeróżnych gierkach robiło. I żeby to chociaż tylko jeden raz... No ale koniec z tymi próżnymi dywagacjami, przejdźmy do konkretów. Samochodzik, za którego kierowniczką zasiądziemy, wyposażony jest w parę bardzo ułatwiających przeżycie gadżetów. Po pierwsze pancerz, którego stan komputer pokładowy podaje zresztą na bieżąco, na przednią szybę. Skonstruowano go w sposób na tyle inteligentny, że potrafi się odnawiać, wykorzystując w tym celu szczątki pozostawiane przez zniszczone wraże siły bojowe. Niestety, nadają się one do użycia przez bardzo krótki czas, a w pogoni za nimi o wpadnięcie w jakąś niezbyt przyjemną pułapkę nietrudno, przez co zamiast na restauracji kończy się na złomowaniu. Na szczęście znaleźć można i „uzupełniacze" trwałe, które dodatkowo odnawiają pancerz w znacznie większym stopniu

Po prawej: Bossowie - czyż nie są piękni?

U dołu: Zwłaszcza w chwili śmierci?



od powybuchowych pozostałości, ale są niestety - co by graczom życia nie ułatwiać - dużo rzadsze.

Po przedstawieniu obrony biernej pora na rekwizyty do aktywnego ataku. W rolach pierwszoplanowych, a poza tym zresztą jedynych, występują dwa oddzielne systemy uzbrojenia. Pierwszy - podstawowy - to coś w rodzaju podwójnych dział laserowych: niezbyt mocnych, o dość ograniczonym zasięgu ale i bez wyczerpującej się amunicji - choć to dość mała pociecha przy tempie, w którym ulegają przegrzaniu. Dużo bardziej obiecujący jest system drugi. Po pierwsze rodzajów podpadających pod niego broni jest dużo więcej, a po drugie są one znacznie od dwóch działek potężniejsze. Nie ma niestety róży bez kolców: większość z tych niezwykle przyjemnych zabawek wymaga kończącej się w zastraszającym tempie amunicji, no i trzeba to ustrojstwo przed rozpoczęciem zabawy znaleźć. Powoduje to, że z co lepszych narzędzi destrukcji korzysta się tylko okazjonalnie, na tak zwanych bossów. Ale zanim będzie nieco więcej o przeciwnikach tudzież polach bitew, pozwolę sobie jeszcze na wtrącenie paru groszy o sterowaniu. Samochodzik, jak na pojazd wielośladowy przystało, porusza się po powierzchni planet na kołach. By natomiast miał w labiryntach jakiekolwiek szanse, skonstruowano go w taki sposób, aby zakręcać mógł prawie że w miejscu. Jest także bardzo dobrze resorowany, więc nierówny teren zbytnio mu nie przeszkadza. Niby nic nowego, powiecie, ale i najlepsze dopiero przed nami. Samochodzik ten bowiem potrafi jeździć bokiem! Dokładnie w taki sposób, w jaki wygląda strafe'owanie w przeróżnej maści klonach Quake'a! Jest to bardzo przyjemne, ułatwia

czekające nas zadanie, ale za grosz nie ma w tym jakiejkolwiek dozy realizmu (sorry za wtręt - ale już dziś produkuje się prototypy „autek miejskich", które to potrafią - red.). Jeszcze gdyby konstrukcja samochodziku coś takiego umożliwiała, potrafiłbym to przeboleć, ale tak...

Fajnie, wiemy już z czym oraz z kim walczymy - to te wcześniej poznane roboty oraz bossowie - pora jeszcze na nieco więcej informacji o tym, gdzie walczymy i jak się to prezentuje. Po kolei: terytoria naszego działania to różne labirynty, znane aż za dobrze z FPP-ów, ale tutaj, choćby nawet tylko teoretycznie, prowadzimy samochód, a nie biegamy z giwerą w łapie! Fakt, iż sterowanie jest praktycznie takie samo, a szybkość naszego wozu przywodzi na myśl w najlepszym wypadku ino hulajnogę niewiele zmienia, pewien niedosyt bowiem pozostaje. Analogie z Quake w tym miejscu się zresztą nie kończą - trzeba bowiem przełączać przyciski, jeździć windami... a tego już jak na mały samochodzik chyba troszeczkę za wiele. Niezbyt pozytywnego wrażenia nie osładza też grafika - ta podczas samej zabawy w killera, bo statyczne screeny i odtwarzane z dysku animacje są na szczęście bez zarzutu, a właściwie nawet bardzo dobre. Jednak sam engine 3D zbyt pozytywnego wrażenia już niestety nie robi. Zwłaszcza bez akceleratora - wtedy jest po prostu i żałośnie i potwornie wolno - ale nawet z nim nie jest to jakaś specjalna rewelacja. Zwłaszcza jeśli ktoś nie lubi utykać w ścianach, tudzież dostawać od gościa zza rogu poprzez całkiem solidny mur... To, że wybuchy prezentują się całkiem, całkiem niewiele tu zmienia. Sprawę wyciąga z głębokiego dołka dopiero bardzo duża szybkość, jaką

gierka osiąga na akceleratorze, oraz oprawa muzyczna. Jest to, poza animacjami i statycznymi screenami, najlepsza część ShadowMaster - jej jedyną wadą jest fakt, że nie została nagrana jako tracki audio, w normalnym cedeku się więc nie odpali. Z drugiej strony, dzięki jej niezłemu spakowaniu, na krążku zmieściło się jeszcze i wiele innych miłych rzeczy, jak choćby wspominane już wielokrotnie animacje - sama muzyka w normalnej postaci wypełniłaby ten krążek praktycznie po brzegi... Inna też sprawa, że z windowsów jej odtwarzanie nie przysparza najmniejszych problemów, więc i tak da się jej posłuchać bez odpalania całości.

Maluje się więc tytuł nieco od przeciętnej lepszy, ale nie na tyle dobry, by w jakikolwiek sposób namieszać na rynku. Można by było jeszcze wspomnieć coś więcej o rozgrywce sieciowej, którą ta gra umożliwia, ale z braku miejsca ograniczę się jedynie do informacji, że da się grać z jednego kompaktu, jest i teamplay, i zwykła „rozpierducha", walka toczy się na specjalnych mapach, a ShadowMaster korzysta przy tym ze standardowych mechanizmów DirectXa, czyli pójdzie i przez TCP/IP, i IPX, oraz przez modem i kabel szeregowy. Jako podsumowanie napiszę więc jedno - jeśli lubisz dynamiczne strzelanki, to jest to być może tytuł dla Ciebie. Nie jest on może super odkrywczy czy rzucający - poza paroma screenami czy kawałkami muzy - na kolana, ale pewien poziom trzyma. Inna sprawa, że przy dość ograniczonych zasobach gotówkowych lepiej już chyba kupić takiego choćby Forsakena... ■

Plusy:
- Fajna muzyka
- Filmowe przerywniki całkiem przyzwoitej jakości
- Bardzo dobra grafika 2D
- Multiplayer z jednego kompaktu

Minusy:
- Niekonsekwencje w sterowaniu samochodzikiem
- Ograniczone mapy
- Save tylko po przeleceniu na nową planetę
- Gra bez akceleratora to koszmar

Ocena: 6

CD-ACTION

Producent: Psygnosis

Wymagania: P133, 16mb ram, Win95, 4x cdrom, SVGA, karta muzyczna

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 258171

Internet: http://www.psygnosis.com

INFO

Wojna o świątynie

Deadlock 2: Shrine Wars

Miłośnikom klasycznych strategii z podziałem na tury nazwa Deadlock kojarzy się dość pozytywnie, bowiem, mimo iż ta gra nigdy nie zajmowała czołowych miejsc w rankingach, to jej popularność wśród strategów była dość duża - zasłużenie zresztą, gdyż jak na swoje czasy prezentowała się ona całkiem miło.

LORD Y

W związku z powyższym z nieukrywanym zainteresowaniem zabrałem się za drugą część tej produkcji obdarzoną podtytułem Shrine Wars.

Fabuła jest bezpośrednią kontynuacją pierwszej części. Po podbiciu Galliusa IV, o który walczyliśmy w "jedynce", rozwój osadnictwa doprowadził do odkrycia wielu świątyń starożytnej rasy zwanej (dość niewyszukanie) Starożytnymi (the Ancients). Badania prowadzone w świątyniach sugerowały istnienie planety macierzystej Starożytnych, gdzie spodziewano się odkryć niewyobrażalne bogactwa. Aby to jednak osiągnąć, konieczne było zbadanie świątyń odkrytych na innych planetach, toteż rozpoczął się wielki kosmiczny wyścig, w którym jako "zawodnicy" stanęli przedstawiciele wszystkich ras walczących kiedyś o panowanie nad Galliusem IV...

Po obejrzeniu początkowego filmiku miałem, szczerze mówiąc, mieszane uczucia. Widać, że intro zrealizowane jest doskonale pod względem dynamiki, jednak razi dużą pikselozą i w sumie wygląda bardziej na scenkę między misjami niż wprowadzenie (o legendzie dowiedziałem się z materiałów dołączonych do gry, bo samo intro zawiera tylko sceny walki, nic nie wyjaśniając). Kiedy już zapoznaliśmy się z intro, czas na właściwą grę. Deadlock 2 oferuje pojedyncze misje, edytor map, tryb multiplayer oraz składającą się z 42 misji kampanię. Jako atuty gry producenci wymieniają zmodyfikowane drzewo wynalazków (dodano trzynaście zupełnie nowych), nowe jednostki (w tym np. łodzie podwodne) oraz czternaście nowych typów budynków, a także - last but not least (niestety powiedzenie to po przetłumaczeniu na polski nie brzmi tak, jak powinno) - poprawioną sztuczną inteligencję. Przyjrzyjmy się tym atutom dokładnie. Po pierwsze drzewo wynalazków - rozwiązanie samo w sobie dość inteligentne. Nauka w Deadlock opiera się na mechanizmie znanym już z pierwszej Cywilizacji (kto to jeszcze pamięta?), gdzie wynalezienie np. alfabetu oraz sztuki czytania i pisania umożliwiało odkrycie Wielkiej Biblioteki, a ta z kolei, w połączeniu z innym wynalazkiem, pozwalała na zbudowanie... Takie uzależnienie jednych wynalazków od drugich tworzące dość skomplikowany graf wzajemnych relacji było trudne do zapamiętania i w owym czasie większość pism drukowała wielostronicowe tabele, bez których trudno było zapanować nad ustalaniem kolejności dochodzenia do poszczególnych wynalazków

(przypomnijmy, że w owym czasie Polska była królestwem piratów, a oryginalnej gry, w której takie tabele można znaleźć w instrukcji, nie posiadał chyba nikt). Niezależnie jednak od źródła tabeli (pirackie czy instrukcja) korzystanie z niej odrywało od gry i mogło być irytujące. Producenci Deadlock 2 najwyraźniej pomyśleli o tym, bowiem w grze od poszczególnych wynalazków prowadzą czerwone linie do kolejnych, dając do zrozumienia, że np. "Chaos Computers" wymaga wcześniejszego wynalezienia "Electronics". Zwykle do każdego wynalazku prowadzi kilka takich linii, czyli do jego wynalezienia konieczne jest uprzednie odkrycie kilku (zwykle co najmniej dwóch) wynalazków "niższego poziomu". Dopiero wtedy linia zmienia kolor na żółty, wizualnie sugerując, że tym wynalazkiem można się już zająć. Rozwiązanie to - nowatorskie, a przynajmniej ja nigdzie dotąd się z takim nie spotkałem - jest doskonałe, tyko co z tego, skoro wady kampanii (o których za chwilę) zniweczyły jego sens. Nowe jednostki i budynki - tutaj powinni ucieszyć się wszyscy miłośnicy pierwszej części Deadlock. Co prawda w przypadku budynków nie ma zbyt wielu tych zupełnie nowych, a jedynie więcej "upgrade'ów", to za to np. trzykrotnie "upgrade'owana" farma zajmuje już jeden kwadrat zamiast czterech, a dostarcza drzewa żywności pięciokrotnie więcej niż pierwowzór, przy tym zatrudniając mniej ludzi (tzn. raczej jednostek, bowiem ludzie w grze to tylko jedna z

ras). W przypadku budynków warto również wspomnieć o miłej ciekawostce - mianowicie możemy wyświetlić wszystkie, nie tylko aktualnie możliwe do zbudowania, budynki i zobaczyć, czego brakuje (wynalazku bądź surowca), aby go zbudować. Pozwala to na wybór kolejnych wynalazków pod kątem określonych budowli, co z kolei umożliwia wybór drogi do zwycięstwa (np. nastawienie na naukę bądź na produkcję i ilościowy rozwój populacji). O jednostkach wystarczy powiedzieć że są - walka w Deadlock już w pierwszej części potraktowana została jako niechciany, lecz obowiązkowy dodatek, i tak już zostało. Starcia obywają się bez naszej ingerencji i jedyne, co możemy zrobić, to przydzielać jednostkom priorytety przed atakiem. Zabrzmiało to wszystko jak zarzut, ale bynajmniej tak nie jest (a przynajmniej nie do końca), bowiem Deadlock to strategia bardziej ekonomiczna niż wojenna, a jak na ten typ strategii i tak obsługa armii

Przegląd ras:

ChCh-t
Owadzia rasa o potężnym potencjale rozrodczym. Ich jednostki są potencjalnie najsłabsze, ale można produkować je małym kosztem i w dużych ilościach. Populacja ich wzrasta błyskawicznie bez używania Cloning Centers.

Cyth
To jedyna rasa nie mająca problemów z morale. Nie ma sensu budować Cultural Center i Museum, gdyż w żaden sposób nie zwiększy to wskaźnika morale, na który mają wpływ wyłącznie machinacje Re'Lu.

Humans
Ludzie w błyskawicznym tempie osiągają duże dochody finansowe. Należy w jak najszybciej wynaleźć Hooverway Technology, aby zredukować do zera koszty transportu kolonistów.

Maug
Rasa posiadająca największe umiejętności naukowe (bonus do wynalazczości - "research bonus"). Po wynalezieniu Electronics mogą tworzyć szpiegów, sabotujących jednostki i budynki wroga. Dodatkowo Maug budują jednostki w przyspieszonym tempie.

Re'Lu
Posiadają szpiegów obniżających morale wroga oraz jednostki Command Corps, pozwalające na przejęcie kontroli nad oddziałem wroga. Ich jednostki militarne są bardzo słabe.

Tarth
Najsilniejsza militarnie rasa w grze. Jednak jej pozostałe atrybuty są adekwatnie niższe, więc rozbudowa kolonii i zachowanie odpowiedniego morale wymaga poświęcenia większej uwagi.

Uva Mosk
Posiadają najlepszą technologię wydobycia zasobów (są dla nich dostępne w większej ilości). Command Corps potrafią zwiększać zasoby na zdobytym terytorium wykonując "taniec szamański" (Shaman dance).

jest najbardziej zaawansowana i rozwiązana łatwo i przyjemnie. Co do AI, to faktycznie, da się zauważyć, że komputer postępuje dość inteligentnie, jeśli chodzi o administrację kolonii i prowadzenie walk. Jedyne, co niezbyt mu wychodzi to dyplomacja, co zresztą wynika bardziej ze sposobu jej realizacji niż głupoty maszyny. Jest to po prostu najsłabsza dziedzina gry i nijak jej do rozwiązań z takich tytułów jak np. Master of Orion 2 czy nawet Civilization, gdzie przecież możliwości dyplomacji były dość ograniczone. Tu są jeszcze skromniejsze.

Zdecydowanie najsłabszym elementem gry jest kampania, która przecież powinna być głównym czynnikiem decydującym o sukcesie (bądź jego braku). Otóż po zaliczeniu etapu (każdy z 42 etapów wymaga poświęcenia co najmniej jednego dnia gry, co akurat jest zaletą, bo dzięki temu starcza ona na długo) przechodzimy do następnego zaczynając zupełnie od początku, tzn. znowu odkrywamy te same wynalazki itp., w związku z czym etap np. trzydziesty szósty tym się różni od pierwszego, że inne jest ukształtowanie geograficzne planety i rozmieszczenie zasobów oraz rasy, z którymi przyjdzie nam walczyć, chociaż lista dziesięciu dostępnych w grze ras imponuje tylko do czasu, gdy przekonamy się, że poza kilkoma specjalnymi atrybutami i odmienną grafiką budynków niczym się one nie różnią, tzn. dostępne są dla nich dokładnie te same wynalazki, budynki czy jednostki. Z jednego etapu kampanii do drugiego nie można też przenosić jednostek, ludności ani surowców, przez co "kampania" okazuje się po prostu ułożonymi w określonej kolejności etapami bez żadnego powiązania. Po pewnym czasie powoduje to niestety zwyczajne znudzenie grą. Generalnie kampania jest tym elementem Deadlock 2,

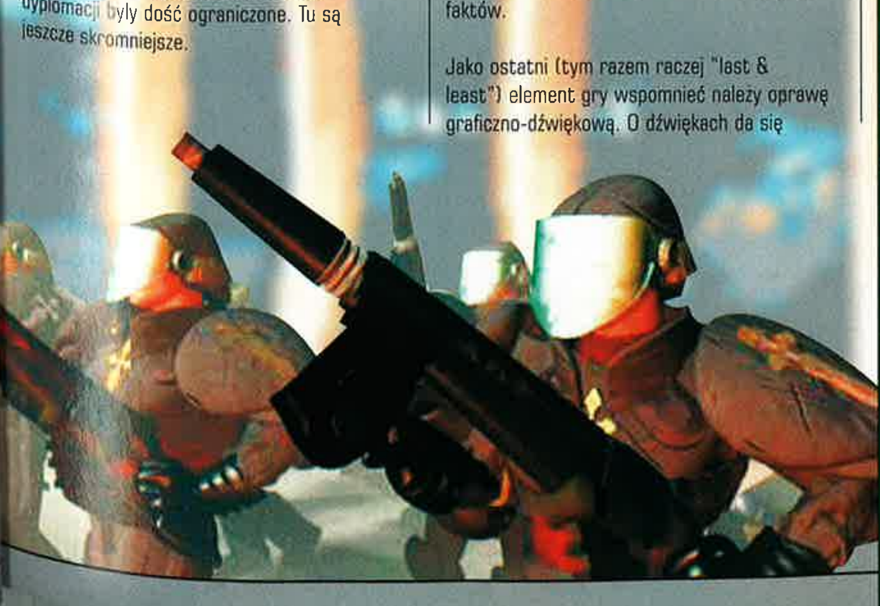
który w największym stopniu wpłynął na jego niską ostateczną ocenę. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Jako ostatni (tym razem raczej "last & least") element gry wspomnieć należy oprawę graficzno-dźwiękową. O dźwiękach da się

powiedzieć tyle, że są i nie drażnią (być może - a raczej na pewno - powtarzam się, ale jest to moim zdaniem bardziej pochwała niż nagana, jako że wybitna muzyka pojawia się w grach raczej sporadycznie, beznadziejna trochę częściej, ale zwykle są to właśnie dźwięki, na które reagujemy tak jak na to, co dochodzi do naszych uszu zza okna, czyli w ogóle). Z grafiką jest już niestety gorzej. Praktycznie poza zmianą panelu ikon sterujących, od czasu pierwszej

części nie zmieniło się zupełnie nic, a niestety to, co dwa lata temu było dobre (bo rewelacyjną nikt grafiki pierwszego Deadlocka nie nazwał) teraz jest już raczej słabe. Niska rozdzielczość, pikseloza i budynki o niewielkiej ilości detali, to bynajmniej nie to, czego oczekujemy po grze pojawiającej się w 1998 roku.

Smutne jest, że muszę tak krytycznie pisać o tytule, po którym spodziewałem się raczej pozytywnych cech. Praktycznie gra zachowała dobre rozwiązania pierwszej części, ale nie uzupełniła ich o żadne nowe, w zamian zostawiając też te, które trącą już archaizmem i zrażają klienta, który po dwóch latach czekania ma prawo spodziewać się czegoś więcej. Jeśli Shrine Wars byłoby sprzedawane jako dodatkowa kampania do Deadlock I, po adekwatnej cenie, to ocena byłaby odpowiednio wyższa, ale po czymś, co pojawiło się na rynku jako zupełnie nowa, komercyjna gra spodziewamy się jednak duuużo więcej.



Plusy:
- "drzewo" wynalazków
- poprawione (w stosunku do "jedynki") AI
- nowe jednostki i budynki

Minusy:
- praktycznie niezmieniona grafika
- beznadziejne rozwiązanie kampanii
- te same jednostki i budynki dla wszystkich ras
- dyplomacja

Ocena: 5

CD-ACTION INFO

Producent: Accolade/Eletronic Arts

Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Internet: http://www.accolade.com

Imperium przemysłowe

Industry Giant

Starsi użytkownicy PC lubujący się w strategiach ekonomicznych pamiętają jeszcze zapewne grę Railroad Tycoon, wspominaną ciepło przez większość osób, które się z nią zetknęły. Jak na swoje czasy gra była doskonała, ale stopniowo - w miarę powstawania nowych produkcji tego typu - zaczynało się zauważać pewne jej niedostatki. Do tej pory jednak żaden z producentów nie pokusił się o zrobienie czegoś podobnego. Do czasu Industry Giant.

LORD Y

Industry Giant (gigant przemysłowy) to najnowsza produkcja firmy Interactive Magic. Co prawda tylko w pewnym stopniu przypomina ona Railroad Tycoon, ale jednocześnie w największym, jeśli weźmiemy pod uwagę powstałe dotąd produkcje. Idea jest prosta: tworzymy imperium przemysłowe korzystając z możliwości budowania fabryk, sklepów i łączącej obywa elementy sieci transportowej (ciężarówki, pociągi, samoloty i statki). Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się rewelacyjnie. Grafika w dużym stopniu przypomina SimCity 2000, z tą różnicą, że jej jakość jest zdecydowanie lepsza. Budynki dopracowane są w najmniejszych szczegółach, a przy tym niektóre ich elementy są animowane, np. na torze wyścigowym od czasu do czasu odbywają się zawody samochodowe. Na wygląd terenu wpływa zmiana pór roku, a drzewa - w przeciwieństwie do rachitycznych sosenek z SimCity 2000 - nareszcie wyglądają naturalnie. Gdyby grafika była jedynym elementem decydującym o jakości gry, to Industry Giant należałoby polecić każdemu. Jeśli chodzi o dźwięk, to nie jest już tak rewelacyjnie. Muzyki nie ma, a efekty dźwiękowe w rodzaju np. ćwierkania ptaszków irytują już po pierwszej godzinie zabawy.

Przejdźmy jednak do sedna, jakim w przypadku strategii jest rekwizytornia. Jak już wspomniałem, możemy budować cztery typy obiektów (na razie wspomniałem o trzech - o czwartym za chwilę). Istotą naszej działalności są fabryki. Gra udostępnia dziesięć ich kategorii: stolarnia, fabryka sprzętu sportowego, fabryka zabawek, jubiler, fabryka akcesoriów elektronicznych, fabryka samochodów, papiernia, drukarnia, fabryka materiałów budowlanych oraz magazyn, który zaliczony został do tej kategorii, mimo iż nic w nim nie konstruujemy, tylko przechowujemy wyprodukowane towary. Dla każdej fabryki (oczywiście wyłączając magazyn) można zbudować adekwatny sklep. Ciekawym rozwiązaniem jest sposób zdobywania surowców do produkcji. Otóż huty, kopalnie, tartaki i tym podobne są już gotowe (pojawiają się przy rozpoczęciu gry) i ilość produkowanych w nich surowców oraz ilość i położenie samych budynków są generowane bez ingerencji gracza. Cała procedura

prezentuje się więc następująco: musimy połączyć linią transportową naszą fabrykę i bazę surowcową, a następnie fabrykę ze sklepami (ewentualnie za pośrednictwem magazynu).

Nasze fabryki mogą produkować różne produkty z przynależnej im branży, z tym że tylko jeden produkt jednocześnie. Tutaj mała uwaga: należy uważać zwłaszcza na tartaki, ale także na huty i fabryki chemiczne bowiem ich maksymalna eksploatacja przez ciągły okres kilku miesięcy może spowodować wyczerpanie się surowca (z tego co wiem - ostateczne).

Istotnym problemem jest zorganizowanie prawidłowego transportu. Z mojej praktyki najbardziej opłacalna okazuje się kolej, choć istotną przewagą ciężarówek jest fakt, że mogą one korzystać z istniejącej miejskiej sieci dróg, a kolej trzeba budować od podstaw. Drogi dla ciężarówek nie wymagają również takiej niwelacji terenu jak kolej, co pozwala zaoszczędzić poważne sumy. Istotną przewagą kolei jest jednak szybkość i masowość transportu. Przy tym transport ujawnia jedną z wad gry, która akurat w wypadku kolei jest najłatwiej strawna. Mianowicie pojazdy są potwornie głupie. Zdecydowanie polecam zaplanowanie takich tras kolejowych, na których nie byłoby żadnych skrzyżowań (lepiej zrobić sztuczną górę za pomocą niwelacji i powierzchnią puścić jedną trasę, a tunelem drugą). Koszty wydane na bezkolizyjną trasę zwrócą się z nawiązką dzięki regularnemu kursowaniu pociągów. To, co wyprawiają one w przeciwnym przypadku nie nadaje się do opisania; tzn. do opisania owszem, ale do publikacji zdecydowanie nie. Uwaga: teoretycznie każdy dworzec może mieć cztery

Plusy:
- rozbudowana ekonomia
- grafika
- ogólny pomysł

Minusy:
- tylko jeden, ale wystarczy z nawiązką: NIEREGULOWANY UPŁYW CZASU :(

Ocena: 6

perony, ale w przypadku, gdy znajduje się zbyt blisko innego dworca - już nie. Należy więc uważać. Z kolei warto jest np. przy fabryce postawić dwa, a nawet trzy dworce, przy czym w tym momencie można też planując perspektywicznie przewidzieć miejsce na drugą fabrykę obok, która mogłaby korzystać z tego samego dworca. I tutaj mały tips: Dobrym sposobem na zorganizowanie regularnego transportu i produkcji jest postawienie obok siebie dwóch fabryk różnych branż (np. zabawki i sprzęt sportowy), a obok nich - dwóch dworców. Jeden z dworców łączymy z hutą, a drugi z fabryką chemiczną (na każdej trasie prowadzimy dwa tory). Następnie od obu dworców prowadzimy po dwa tory w kierunku dworca znajdującego się przy sklepach. Zwykle największa sprzedaż jest w centrum miasta i tam też warto budować sklepy, następnie obejmując je zasięgiem jednego dworca (czteroperonowego), po czym organizujemy trasy w następujący sposób: jeden pociąg kupuje żelazo i wiezie je do fabryki zabierając rowery i zawożąc do sklepu. Drugi wyrusza z fabryki chemicznej z plastikiem, po czym zabiera z fabryki plastikowe samochodziki i z nimi do sklepu. Kiedy pociągi zaczną przynosić dochód, można dokupić dwa następne, co zwiększy produkcję. Taka taktyka działa zawsze i przynosi systematyczny zysk. Niestety „głupota środków transportu" (to określenie brzmi trochę dziwnie, ale tak właśnie jest) powoduje, że trasy, które dają największą szansę bezkolizyjnego transportu wyglądają tak nienaturalnie, że ostrym kontrastem psują wygląd całego terenu.

Najdziwniej wygląda ekonomiczna strona gry. Sami ustalamy ceny sprzedaży, a także decydujemy o zapotrzebowaniu poprzez promocję (trzy warianty), a zysk ustalany jest na podstawie różnicy między naszym zarobkiem, a poniesionymi kosztami (koszty transportu, zakup surowców itd.). Jednak nie ma różnic cenowych między dostarczycielami surowców, a więc konkurencja kupuje za dokładnie taką samą cenę, a poza tym tu właśnie, mimo iż przedstawione dotąd rozwiązania wyglądają wyjątkowo atrakcyjnie, ujawnia się największa wada gry. Otóż cała zabawa rozgrywa się przy włączonym upływie czasu, ale niestety nie można regulować jego prędkości. Na inwestycję pokroju fabryki zwykle trzeba wziąć spory kredyt, który musi jeszcze wystarczyć na zbudowanie sklepu sprzedającego produkowane w niej towary oraz poprowadzenie trasy między nimi, i zakup pojazdów. Tymczasem na szybkim komputerze (P200 MMX) podczas wykonywania tych czynności upłynie jakieś pięć - sześć miesięcy gry, podczas których nie tylko nie osiągamy zysków (fabryka, sklep i dworce stoją bezczynnie, a my budujemy tory), ale też ponosimy straty, gdyż od kredytu płacimy niestety odsetki i to dość wysokie. Rozumiem, że w rzeczywistości budowanie tras komunikacyjnych (zwłaszcza dobrze zaplanowanych) też nie trwa krótko, ale gros tego czasu to dokładny plan pozwalający na stworzenie trasy będącej kompromisem między długością, różnicą wysokości a kosztami.

U góry:
Jak widać - bezkolizyjna kolej jest praktyczna, ale wygląda bardzo nienaturalnie.

Po lewej:
Zupełnie odwrotnie jest w przypadku dróg asfaltowych.

Tymczasem w trakcie gry, aby uzyskać wspomniane tempo pięciu miesięcy, wymagane jest budowanie bez namysłu dosłownie w ułamkach sekundy. Inaczej odsetki nas zniszczą. Tym samym z powodu jednego, w sumie niewielkiego, niedopatrzenia gra traci cały swój urok, bowiem nowa inwestycja (zwłaszcza większej miary - kilka fabryk i sklepów budowanych jednocześnie) to bardziej gra zręcznościowa niż ekonomiczna. Powoduje to, że w grę, która wręcz tryska doskonałymi pomysłami zwyczajnie nie da się grać! Mam nadzieję, że autorzy wypuszczą jakiś patch modyfikujący to niedopatrzenie (bez niego byłby to produkt prawie idealny - obecnie jest bezwartościowy: bo co komu po pięknej grafice i pomysłach, kiedy nie można się normalnie bawić). Grając, przekonałem się, że jestem dobrym strategiem i ekonomistą, ale zbyt wolno ruszam myszą, bowiem owszem - stworzone przeze mnie imperium przynosiło kolosalne zyski, tyle że dzięki owemu nieregulowanemu upływowi czasu nie zdążyłem zarobić czterech milionów w ciągu dziewięciu lat, przez co nie zaliczyłem nawet pierwszego etapu na poziomie easy. A jestem stuprocentowo pewien, że gdybym na czas budowy zwolnił upływ czasu w grze, to mógłbym przez ten okres zarobić znacznie więcej. Niestety, jednak w obecnej formie grę muszę po prostu odradzić każdemu, kogo zainteresowałyby jej ciekawa grafika i pomysłowe rozwiązania. Przy czym zaznaczam dobitnie, że jeśli tylko pojawi się patch regulujący prędkość upływu czasu, automatycznie podniosę ocenę Industry Giant do 9/10, a tymczasem niestety jest ledwie 5. ■

Producent: Interactive Magic

Wymagania: P 90, 16 MB RAM, SVGA

Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.imagicgames.co.uk

INFO

PIŁKARSKI OBOWIĄZEK

WORLD CUP 98

Tego można było się spodziewać! Czego? Ano tego, że EA Sports nazywając wydaną na gwiazdkę FIFA 98 - Road To World Cup, ma w tym jakiś podejrzany interes. Oto minęło zaledwie kilka miesięcy i do rąk graczy trafia World Cup 98. W tym momencie powstaje jednak pytanie: czy jest to danie odgrzane, zaserwowane nam przez Kanadyjczyków, czy też coś nowego? Odpowiedź brzmi: i tak, i nie.

ELD

Kiedy piszę te słowa, „za oknami" jest maj. W Polsce okres matur, a w naszej lidze - „kolejek cudów". We Francji za to trwają gorączkowe przygotowania do największej imprezy sportowej dla piłkarskich fanatyków w Europie i na świecie. Już niedługo poznane zostaną odpowiedzi na dwa najważniejsze pytania roku: kto zostanie mistrzem i kto okaże się najlepszym piłkarzem na świecie? Faworytów jest wielu: Anglia, Francja, Argentyna, Holandia... wyliczać by można bez końca. To samo dotyczy samych piłkarzy: Raul, Owen, Shearer, Del Pierro, Roberto Carlos - każdy z nich może zostać gwiazdą turnieju.

EA Sports wykorzystując to szaleństwo związane z Mistrzostwami Świata podsunęło nam World Cup 98. Można nawet odnieść wrażenie, że jest to „mission pack" do FIFA 98. Na całe szczęście nie do końca. Pierwszą istotną zmianą jest ograniczenie możliwości rozgrywki tylko do turnieju finałowego. Zatem niemożliwy jest już finał Polska - Chiny. O lidze czy halówce również możemy zapomnieć. Do dyspozycji pozostają tylko 32 zespoły, które zobaczymy za kilka tygodni we Francji plus osiem reprezentacji, które walczyły w barażach, czyli np. Rosja czy Australia. Dalej może już być tylko jeszcze lepiej! Samo demo robi dobre wrażenie. Nie dość, iż jest ciekawe wizualnie, to beznadziejny, znany z FIFA 98 utwór Blur został zastąpiony przez doskonale pasujący song Chambawamba. Zmianie na lepsze zostały poddane wszelkie ikonki. Opcji jest troszeczkę więcej, ale klikania jakby trochę mniej. Wreszcie ktoś pomyślał, że zamiast klikania w pięciu różnych miejscach, można kliknąć raz... Oczywiście przed każdym meczem wyświetlane są filmiki z widokami danego miasta i stadionu. Stadiony zresztą wyglądają bardzo ładnie, wystarczy zobaczyć choćby Stade Velodrome w Marsylii.

Ale to wszystko to tylko szczegóły (chociaż miłe), bo najważniejsza jest sama gra. I wiecie co wam powiem? World Cup 98 posiada to coś, czego brakowało mi od czasów FIFA 96, a mianowicie GRYWALNOŚĆ!!! Tak, tak... To nie jest już ta sama ślamazarna gra z FIFA 98. To co mnie najbardziej irytowało w Road To World Cup, to właśnie całkowity brak dynamizmu. Gra jakoś tam się nie kleiła, akcje i kontrataki były wolne, brakowało w nich agresji i zaczepności. Strzały także były jakieś słabe, szczególnie te zza pola karnego. Przypomnijcie sobie, jakie „mocne" strzały oddawał komputerowy przeciwnik. Piłka z trudem przekraczała linię bramkową... W World Cup [illegible] takiego nie ma miejsca! Kiedy pierwszy raz przywaliłem zza linii 16 metrów, po prostu zawyłem z zachwytu! Weszła taka lufa w samo okienko, że palce lizać. To samo robi przeciwnik - strzela z imponującą siłą. Zawodnicy nie czekają na gałę stojąc w miejscu (tak było w RTWC), ale nareszcie biegają. Kontra teraz wygląda jak prawdziwa kontra. Dzieje się w naprawdę szybkim tempie. Wszystko to głównie za sprawą zwiększenia inteligencji komputera. Mądrze się ustawia - można już zapomnieć o lukach na skrzydłach, którymi można było hasać w FIFA 98. Wszyscy wypełniają ściśle zadania taktyczne, także twoi zawodnicy. Nie ma bezładnego biegania po murawie, wszystko jest poukładane. Chociaż nie do końca. Czasami zdarzyło mi się, że po akcji skrzydłem i dośrodkowaniu zadawałem sobie pytanie, gdzie jest napastnik, który powinien zamykać tę akcję. Mimo iż tradycyjnie ustawiam napastników jak najbardziej ofensywnie.

Bramkarze w World Cup 98 rozgrywają swoje życiowe mecze! Prawdę mówiąc teraz goalkeeper to fundament naszego sukcesu. Szczególnie podoba mi się ich gra na przedpolu. Wychodzą praktycznie do wszystkich dośrodkowań. Czy to z rzutów rożnych, czy też wrzutek ze skrzydeł. A pamiętacie te idiotyczne rzucanie się na piłkę bramkarza lub czekanie na nią w poprzednich soccerach? Możecie już się o to nie martwić - żaden napastnik nie wyprzedzi waszego zawodnika i nie strzeli efektownym szczupakiem bramki. Czadzior! Jedynym minusem zachowania bramkarza jest to, że po drugiej stronie boiska... stoi równie dobry bramkarz.

Mimo że dalej dostępne są tylko trzy poziomy trudności, to tym razem jest bardziej ciężko. Nie ma trzaskania wszystkich, np. Australią (pomijając to, iż Australia do mistrzostw nie awansowała) na poziomie World Class. Sam utknąłem Kanadą w ćwierćfinale na Anglach. Wracając na chwilę do zachowań piłkarzy, muszę z radością oznajmić, że znikły te durne przerywniki, które były prezentowane po dostaniu kartki lub strzeleniu bramki. Owszem, po zdobyciu gola jest radość, ale jaka! Piłkarze demonstrują całą gamę zachowań, od przybijania piątek do robienia efektownego „naleśnika". Koniec z idiotycznym padaniem na plecy! Ale prawdziwy efekt relacji telewizyjnej

U dołu:
Mecze w grze wyglądają bardzo widowiskowo. Na sam widok ożywa wspomnienie Mundialu...

Plusy:
- Grywalność!
- Dźwięk, zwłaszcza komentarze
- Walor edukacyjny
- Większy poziom trudności
- Bramkarze

Minusy:
- Gole, których nie było
- Problem z kolorystyką strojów
- Sędziowie
- Czasami podania
- Niezbyt aktualne składy
- Twarze i brak nazwisk na koszulkach

Ocena: 9

został osiągnięty podczas rzutów karnych (w rundach pucharowych). To musicie koniecznie zobaczyć!!! Oczywiście jeżeli ktoś lubi się stresować. Zachowania zawodników są identyczne jak te w relacjach telewizyjnych.

Od samej strony technicznej, czyli graficznej, World Cup nie oferuje żadnych rewelacji. Co prawda piłkarze poruszają się bardziej płynie, ale nadal irytuje mnie wygląd ich twarzy oraz brak nazwisk na koszulkach. Nie bardzo rozumiem, o co w tych przypadkach chodzi programistom z EA Sports. Przecież w NHL 98 twarze są idealnie odwzorowane. Selanne wygląda jak Selanne, a Czerkawski jak Czerkawski. Czy tak trudne jest zrobienie tego samego w World Cup 98? Dlaczego Raul wygląda tak samo jak około dziesięciu innych Hiszpanów? Podobnie ma się rzecz z nazwiskami na koszulkach. Wiem, że po murawie biega dwa razy więcej zawodników, ale gra chyba na płynności nie straciłaby wiele? Niby są to tylko szczegóły, ale mnie irytują.

Po stronie plusów należy umieścić dźwięk, szczególnie zaś komentarze. Oprócz starych, znanych z poprzednich części sagi EA Sports, doszło dwóch nowych komentatorów. Ale za to jakich! Są to Gary Lineker i Chris Waddle. Młodszym czytelnikom przypomnę, że stanowili oni trzon reprezentacji Anglii w drugiej połowie lat osiemdziesiątych i na początku dziewięćdziesiątych. Wszystkie komentarze są naprawdę fachowe. Najważniejsze, że się nie powtarzają (przynajmniej nie co mecz) i są adekwatne do sytuacji na murawie. Zresztą także po meczu komentator omawia sytuację w tabeli i prognozuje nasze szanse w kolejnym spotkaniu.

Słuchając odgłosów z trybun ciężko skoncentrować się na samym pojedynku. Doping jest niesamowity! Wielkie brawa za oprawę dźwiękową!

Bardzo podoba mi się także walor edukacyjny World Cup 98. Otóż w przerwie meczu pada jakieś pytanie i są trzy odpowiedzi, z których mamy wybrać właściwą. I muszę przyznać, że te pytania są w większości strasznie trudne. Po zakończeniu spotkania zostaje pokazana prawidłowa odpowiedź. Można wiele się dowiedzieć o historii turniejów finałowych. Dodatkowo na płytce zamieszczono dane statystyczne wszystkich reprezentacji. Są tam daty założenia krajowych federacji, rezultaty wszystkich spotkań międzypaństwowych, rezultaty gier w finałach Mistrzostw Świata, który piłkarz rozegrał najwięcej spotkań w drużynie narodowej i kto strzelił najwięcej bramek.

Tyle było do tej pory o zaletach World Cup, czas więc na buraczki, a jest ich także trochę. Największą porażką są bramki, które zasadniczo nie padły. Przeciwnik strzela, nasz bramkarz łapie wspaniale piłkę i... jest gol! Skąd? Kto? Czemu? Jak?! Niektórzy dziwią się, dlaczego czasami jak gram, to przeklinam. Ale jak tu nie kląć, jeżeli taka „śmieszna" bramka decyduje o wyniku całego meczu... Burak numer 2: daltonizm autorów World Cup. Chodzi o to, że często obie drużyny występują w prawie takich samych (kolorystycznie) strojach. Przykładowo gram Hiszpanią z Bułgarią. Ja mam czerwone koszulki i czarne spodenki, przeciwnik identyczne koszulki i ciemnozielone spodenki. Na moich 17 calach idzie się jeszcze jakoś połapać, ale co, jeżeli ktoś ma standardowe 14 cali? Ze strojami nieźle też mieszają sędziowie. Przeważnie mają je czerwono-czarne, ewentualnie zielono-czarne. Nie muszę chyba pisać, jak to bardzo przeszkadza, a do tego plączą się pod nogami. Zdjąć

sędziów z boiska! ;-) Moje zastrzeżenia budzi też sterowanie. Owszem, jest całkiem przyjemne i intuicyjne, ale czasami nasze podania idą w całkiem innym kierunku niż byśmy chcieli. Składy także pozostawiają wiele do życzenia, ale jak komuś się chce, to zawsze może wyedytować drużynę tak, aby jej skład był aktualny.

Cała reszta gry jest praktycznie identyczna jak FIFA 98: Road to World Cup. Te same zwody, opcje trenerskie, tabele strzelców itd. Szkoda zwłaszcza, że nic nie zrobiono z opcjami trenerskimi. Przydałoby się coś nowego, a tak dalej nie możemy za bardzo „pomieszać". Hmmm... FIFA 98 w numerze 21 dostała ocenę 9. Tamta ocena nie bardzo mi się podobała, ale stało się tak, a nie inaczej. Uważam, że World Cup 98 mimo kilku wad jest o dwa oczka lepszy, więc powinien dostać... Niestety etyka recenzenta nie pozwala przyznać mi więcej niż 9 punktów. Niemniej jest to najlepsza piłka nożna i każdy gracz powinien ją kupić (no dalej, nie „sknercie" forsy na World Cup!). Po prostu piłkarski obowiązek. Miłej gry i niech wygra najlepszy! ■

CD-ACTION	**Producent:** EA Sports
Wymagania: P100, 16RAM, WIN 95, CDx4, Direct X	**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.ea.com	

INFO

Cannon Fodder 3?

Army Men

Nie ma się co czaić; gdy tylko uruchomiłem grę Army Men, od razu nasunęło mi się skojarzenie ze wspominaną w tytule grą Cannon Fodder. Dodam, że nie tylko mi. Praktycznie każdy z redakcyjnych "kibiców", który zerknął na mój monitor, wygłaszał mniej więcej taki tekst: "o, extra! Nowa wersja Cannon Fodder?!". Twórcy Army Men mogą się po wielokroć zaklinać i dawać najświętsze słowo honoru, że bynajmniej nie inspirowali się tą produkcją - ale ja wiem swoje. Podobieństwo do CF jest tak oczywiste, że nie wymaga żadnego uzasadnienia. Począwszy od idei, poprzez masę rozwiązań (zgoda, że rozbudowanych i wzbogaconych o nowe pomysły), aż po klimat rozgrywki. Naturalnie nie jest to zarzut dyskwalifikujący Army Men, bo gra sama się nieźle broni - ale rzadko kiedy widzi się tak czytelną i jawną "inspirację" - i tym samym jest to warte wzmianki.

MAC ABRA

Zakładam jednak, że nie każdy kojarzy co to za gra ten Cannon Fodder. Otóż jest to gierka - teoretycznie - strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której dowodzimy kilkoma żołnierzami, mającymi do spełnienia rozmaite misje. W sumie jest to jednak dużo bardziej ambitna strzelaninka niż strategia, RTS czy symulacja żołnierzy - wszystko bowiem zależy tu od naszej zręczności. A że Army Men jest jej klonem, to - gdy nastawiasz się tu na recenzję gry typu Incubation czy Special Operations - odpuść sobie ten tekst i samą grę. Jeśli jednak oczekujesz gry, która pozwoli ci się fajnie zrelaksować, angażując przy tym twoje palce i (w dużo mniejszym stopniu) mózg, to Army Men jest dla ciebie strzałem w okolice 10-tki.

Dowodzimy w niej grupką (a częściej pojedynczym żołnierzem w randze sierżanta) wojaków... z plastiku. Pamiętacie film Toy Story i tamtejszych marines? No to "nasi" są nieomal ich braćmi-bliźniakami. A czemu są z plastiku? Trudno powiedzieć. Być może autorzy w ten sposób chcieli uniknąć pokazywania przemocy i krwi (plastikowe żołnierzyki po trafieniu rozsypują się na kawałki lub topią się w bezkształtną masę - ale swoją drogą widok faceta ogarniętego płomieniami i tak robi wrażenie). Albo może, w momencie gdy powstały pierwsze renderingi, graficy zorientowali się, że całość wygląda jakoś tak "plastikowo" (tworzący pod 3D Studio znają ten ból) i postanowili perfidnie przekuć wadę na zaletę? I trzeba przyznać, że to był niezły pomysł, gdyż w sumie grafika Army Men wygląda równie dobrze, co zabawnie i niecodziennie. Graficy poszli zresztą za ciosem i starali się wręcz uwypuklić plastikowość otoczenia. Wspomniałem już o tym jak giną żołnierze. A np. pojazdy - trafiony jeep rozlatuje się na kawałki, pozostawiając po sobie połączone ośkami kółka - każdy kto kiedykolwiek rozwalił plastikowy samochodzik (i nie myślę tu o trabancie) od razu poczuje bluesa. Szkoda więc, że backgroundy, choć same w sobie dobrej jakości, nie są wykonane w tej konwencji. Iluzja byłaby jeszcze pełniejsza...

Misje rozgrywane są w trzech odmiennych sceneriach - pustynia, las, bagna. W każdej z nich mamy kampanię składającą się z kilku oddzielnych, ale tworzących całość pod-kampanii, te zaś dzielą się na kolejne (zwykle 2-3) scenariusze. Przy czym nie możemy wybrać sobie ich wedle woli - chcąc czy nie, przechodzimy je grzecznie po kolei. Dodatkowo mamy jeszcze opcję treningową (bot camp - zalecam rozpoczęcie zabawy od niej), no i odloty multiplayerowe (w trybach deathmatch i capture the flag). Założenia każdej misji otrzymujemy na początku rozgrywki, przy czym bardzo często zdarza się, że w miarę rozwoju akcji dochodzą nowe zadania - np. mamy zniszczyć wrogi skład amunicji, ale po jakimś czasie okazuje się, że przedtem musimy jeszcze odnaleźć i

zlikwidować szpiega. Trzeba więc uważnie śledzić komunikaty z HQ!

Większość misji przeprowadzamy solowo, tj. naszym wiernym sierżantem, który jako jedyny potrafi obsługiwać część z dostępnych pojazdów (np. czołgi, a są jeszcze ciężarówki, transportery opancerzone, jeepy z zamontowanym kaemem) i wykorzystywać wiele dodatkowych rodzajów broni znajdowanych w skrzyniach (granaty, bazooki, moździerze, miotacze ognia, ładunki wybuchowe, miny - "sarge" umie je rozmieszczać i wykrywać wrogie pola minowe). Może też żądać wsparcia powietrznego, desantu spadochroniarzy czy przelotu samolotu zwiadowczego, o ile odkryje potrzebne do tego "znajdźki". W wielu misjach towarzyszy mu niewielki oddziałek żołnierzy, którym możemy wydawać rozkazy. Dość często zdarza się, że zaczynamy misję samym sierżantem, którym musimy dotrzeć do punktu, gdzie czekają na nas żołnierze - a dalej wyruszamy już razem. (W zależności od misji, wojacy albo nas wspierają, albo też sierżant musi ich doprowadzić do kolejnego punktu - np. celem opatrzenia rannych.) W sumie misje, mimo szybko wyczuwalnej powtarzalności zadań, jakoś się nie nudzą. Irytuje za to dość niska AI komputerowego oponenta, którą autorzy starają się skompensować liczebnością wrogich żołnierzy, masą czołgów etc. Zresztą bez większego powodzenia. Przeciwnicy atakują falami i zupełnie nie zwracają uwagi na nasz ogień (no, czasem któryś zacznie się czołgać - ale rzadko), dając się kosić jak zboże w polu. Podobnie jak w CF nieprzyjaciele dają się "robić na szaro" w trywialny wręcz sposób - np. niszczymy ich bunkier za pomocą... drugiego takiego bunkra, wysyłając na wabia swojego żołnierza. Wróg otwiera ogień, my robimy szybki odskok, a przeznaczona dla nas bazooka wali we wrażą budowlę. Brzmi znajomo? No właśnie... Takie "swojskie klimaty" wyczuwamy w czasie gry niemal bez przerwy, co z jednej strony cieszy, ale z drugiej rodzi wątpliwości w zdolności ludzi z 3DO, którzy stale i wciąż muszą podpierać się cudzymi pomysłami...

U góry:
Szef Imperium Tan w całej swej plastikowej okazałości.

Denerwują też inne rzeczy. Np. wybitnie paskudne sterowanie. Nienawidzę bawić się przy pomocy klawiatury numerycznej! (W przeciwieństwie do twórców tej gry.) Na szczęście jest możliwa redefinicja klawiszy sterujących i używanie joya lub myszki - ale tak czy siak Army Men daleko do wygody oferowanej przez Cannon Fodder. Wiem, że jest to gra dużo bardziej rozbudowana - no ale... sterowanie jest tak czy siak do bani. A w grach tego typu takie rzeczy mszczą się (na graczu) w dwójnasób! Dlatego właśnie zalecam dłuższy trening przed wyruszeniem na wojnę. Na jaką wojnę?! Choroba, jeszcze o tym nic nie powiedziałem? Naszych zielonych żołnierzyków zaatakowali równie plastikowi (ale szarzy) twardziele z imperium Tan. Kapitalne intro, utrzymane w konwencji czarno-białych kronik filmowych z czasów II wojny światowej, wprowadzi was doskonale w klimat rozgrywki. Dawno nie widziałem równie dobrej introdukcji do gier - zarówno pod względem fabuły, jak i realizacji. Nie ma tam żadnych "fajerwerków", ale jako całość zasługuje na wielkie uznanie!

Co jeszcze można napisać o tej grze? Grafika jest w sumie OK, efekty dźwiękowe i muzyka są co najmniej niezłe (muzyka lepsza od efektów; naturalnie myślę tu o muzyce pomiędzy misjami, bo podczas samej gry głównie słyszymy werble). Misji jest wystarczająco sporo, by się nie znudzić czy narzekać na skąpstwo

Plusy:
- klimacik
- ładna grafika
- obfitość rozmaitych typów broni
- intro!!!
- niezła grywalność

Minusy:
- wyczuwalna wtórność w stosunku do Cannon Fodder
- niska AI wroga
- dość kiepskie animacje ruchu żołnierzy
- sterowanie

Ocena: 7

CD-ACTION INFO

Producent: 3DO

Wymagania: P-90, SVGA, karta muz. 16 Mb Ram, Win'95, DirectX, CDx4.

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.3do.com/armymen

Uzbrojenie

Grenade - pożyteczne narzędzie, nie powiem, ale na dalszy dystans.

Bazooka - bazooka w ręku to najlepszy argument w momencie gdy widzisz wrogie czołgi lub bunkry. Ale też nie radzimy prowadzić z niej ognia na bliski dystans!

Mine Sweeper - jedyna rzecz, która umożliwi Wam (tj. sierżantowi) spokojny spacerek po wrogich polach minowych. W innym wypadku sierżant niewątpliwie będzie się mógł szybko i nieźle rozerwać...

Rifle - no co tu kryć: żołnierz ze strzelbą to mięso armatnie, szczególnie gdy my dysponujemy bazookami czy moździerzami (o pojazdach nie wspominając). Ale nie lekceważcie ich - w większej liczbie są niebezpieczni.

Mortar - doskonała rzecz do walki w mieście i wszędzie tam, gdzie wróg ukrywa się za przeszkodami terenowymi. Lecące po paraboli pociski pozwolą Wam eksterminować ich jak insekty.

Flame Thrower - uuu, piękna broń na plastikowego wroga. Szkoda tylko, że działa na dość bliski dystans i ma tak mało amunicji... Ale zobaczcie co się stanie, gdy kogoś traficie...

Pojazdy

Jeep - czyli "roboczy muł" współczesnej armii. Szybki, uzbrojony w kaem, może być groźną bronią zaczepną - ale uwaga: jest bardzo lekko opancerzony i szybko, pod ogniem wroga, rozpada się w smętne szczątki.

Czołg - o, temu na polu bitwy naprawdę trudno podskoczyć! Wprawdzie jest dość powolny i mało zwrotny ale jego siła ognia i gruby pancerz powodują drżenie kolan u przeciwników.

Ciężarówka (cargo trucks) - nie jest uzbrojona ani opancerzona lecz można na nią załadować całą drużynę i szybko przerzucić w inny rejon pola bitwy. Przydatna rzecz!

Transporter opancerzony (half track) - słabiej uzbrojony niż czołg ale równie zwinny jak jeep, a na pewno lepiej od niego opancerzony, jest groźnym narzędziem we wprawnym ręku. Jego siła ognia wystarczy by wrogowie omijali go szerokim łukiem...

producenta. W sumie gra w porządku, choć po paru godzinach zabawy mój początkowy entuzjazm nieco osłabł. Tym niemniej polecam ją fanom "mięcha armatniego" - na pewno się ucieszą - i miłośnikom ambitnych strzelanin (ci również się nie zawiodą). Wszelako cały czas mam wrażenie, że Army Men nie do końca wykorzystała tkwiący w niej potencjał, że autorzy zbyt mało dali w niej "od siebie", a za dużo pogrywali podczas pracy w Cannon Fodder...

Ps. Dobra rada - instalujcie grę "na full", co zajmie jakieś 150 Mb. W innym wypadku oszczędność na ilości zajętego miejsca jest niewielka (jakieś 40 Mb), a czeka Was nieustanne dogrywanie animek, efektów itp. z CDka (z zamrożeniem gry na ten czas, co nawet przy CDx24 jest męczące, zaś poniżej CDx8 wybitnie irytujące). Tipsy do AM macie w gazecie, trainer (jeśli go nie ma na tym CD) będzie za miesiąc.

Rakietowy sport...

Game, Net & Match

Wakacje... Piękna pogoda, dużo wolnego czasu - po prostu pełny luz. Nie wiem jak wy, ale ja w takim czasie bardzo lubię zebrać kilku kumpli i wybrać się na kort, by pograć w tenisa. Tak się jednak złożyło, że pomimo wakacji pracy wcale nie brakuje, więc muszę zadowolić się komputerową namiastką mojej ulubionej rozrywki. Ale nie narzekam - bo nowy tenis firmy Blue Byte jest na tyle dobry, że, by poczuć się „jak na korcie", brakuje mi przy nim tylko wysiłku fizycznego i świeżego powietrza.

YASIU

Game, Net & Match to gierka nowej generacji - z porządną grafiką i dźwiękiem, a do tego z całkiem sporymi możliwościami, dającymi wiele radochy podczas zabawy. Instalacja gry zajmuje od 70 do 220 megabajtów miejsca na dysku i nie ma co tu oszczędzać (jeśli ma się taką możliwość), bo nawet największa objętościowo instalacja nie zapewnia odpowiedniej i w pełni zadowalającej szybkości działania programu - a im mniej Mb przeznaczymy na instalkę, tym gorzej dla nas. Ale to sprawa właściwie drugorzędna - ważniejsze jest, jakie tryby rozgrywki oferuje program - no i jak się gra. Co do tego pierwszego, to po wgraniu się głównego ekranu zostaniemy zaatakowani mnogością różnorakich przycisków. Jeden z nich prowadzi do panelu opcji. Tam jednak nie spotkamy niczego nadzwyczajnego: ustawienia dotyczące dźwięku, punktu widzenia kamery i ilości detali - to wszystko. Jeśli chcemy włączyć lub wyłączyć 3Dfx-a czy D3D, musimy to zrobić przed wystartowaniem gry.

Tymczasem przejdźmy do treningu, który jest naturalnym wyborem na początku każdej nowej gry. W GN&M trening odbywa się na korcie z zainstalowaną armatką strzelającą piłkami. Klawiszami od F1 do F12 wybieramy, jaką piłkę ma posłać maszyna i odbieramy je aż do znudzenia. Warto się nad tym trochę pobawić, bo gracz ma do wyboru siedem różnych uderzeń i należy je dobrze opanować. Podobnie ważny jest serw (zresztą element, który jest bolączką chyba wszystkich tenisów komputerowych), który tutaj odbywa się bardzo prosto.

Przytrzymujemy przycisk uderzenia i kierujemy szybko poruszający się kursor w odpowiednie pole na połowie przeciwnika. To wszystko...

Po tak dokładnym treningu możemy zacząć grać. I tu do wyboru mamy sporo możliwości. Od tradycyjnych gier singlowych i deblowych, przez pojedyncze turnieje, aż po cały sezon i grę w sieci. Co do tej ostatniej, to jest to chyba rozwiązanie pozwalające na najlepszą zabawę.

Czy to przez sieć lokalną, czy też Internet. Niestety nie wiadomo, dlaczego autorzy stwierdzili, że w sieci lokalnej można grać tylko single. Zresztą gra podwójna została potraktowana według mnie trochę po macoszemu - np. nie można grać w zespołach mieszanych (z komputerem). Nie wiem dlaczego tak jest, ale na pewno jest to wada.

Całość poprawia, i to znacznie, gra w pojedynczych turniejach i w sezonie. Zaczynając takie rozgrywki, możemy zdefiniować własnego zawodnika, ustalając jego imię, płeć i umiejętności. Ale to jeszcze nie wszystko - nasz tenisista w miarę upływu czasu staje się coraz lepszy i po jakimś czasie może dorównać mistrzom. Swoje postępy można śledzić na liście rankingowej składającej się ze stu miejsc - początkowo zajmujemy ostatnie, ale wygrane w turniejach wynoszą nas do góry. Jeśli już mówię o wygranych, to jestem zmuszony napisać o kolejnej wadzie programu. Otóż pomimo tego, że komputerowi zawodnicy podobno uczą się taktyki gracza, to po dwóch godzinach grania znalazłem sposób, który pozwala mi pokonać praktycznie każdego przeciwnika. Nie powiem wam jak to robię, bo nie mielibyście „radochy" z przegrywania na początku - sami do tego dojdźcie. To wcale nietrudne!

Wypada jeszcze wspomnieć o grafice i dźwięku, które są dość ważnym elementem takiej gry. Otóż o ile dźwięk w Game, Net & Match jest jeszcze w miarę znośny, to grafice mam sporo do zarzucenia. Nawet z dopalaczem 3D, gdy wszystkie tekstury są gładkie a rozdzielczość wysoka, coś jest nie tak. Zawodnicy poruszają się w trochę dziwny sposób, są do siebie bardzo podobni, a poza tym wygląd kortów jest po prostu tragiczny. Już na pierwszy rzut oka widać dwuwymiarowość publiczności i wielu elementów wystroju. Poza tym zawodnikom zdarza się gubić tekstury (najczęściej w okolicach szyi). Ale cóż - maniacy tenisa nie mają zbyt wielkiego wyboru... Ale myślę, że gra ta powinna im przypaść do gustu, pomimo tych wszystkich usterek - może nie jest rewelacyjna, ale zła też nie - ot, po prostu przeciętniak, ale zrobiony przez zawodowców. Miejmy nadzieję, że w końcu ktoś wykona takiego tenisa, który będzie taki jak Quake w grach FPP. I nie myślę tu o trafianiu przeciwnika tenisową rakietą w plecy... ;-). ■

Plusy:
- opcja sezonu
- tworzenie własnego zawodnika (tylko w „season" i „tournament")
- polepszanie się parametrów zawodnika z upływem czasu
- duża ilość turniejów
- dająca spore możliwości i łatwa do opanowania klawiszologia

Minusy:
- tylko dwóch graczy w sieci lokalnej
- niedopracowane postacie graczy
- niezbyt zadowalająca szybkość działania (nawet przy maksymalnej instalacji)
- niezbyt „inteligentne" AI

Ocena: 6

CD-ACTION

Producent: Blue Byte

Wymagania: P133, 16MB, 2MB karta graficzna, CD-ROM x4, Win95

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 258171

Internet: http://www.bluebyte.com

INFO

Gadżety przyszłości

Gadget. Past as Future

Masowo przedstawiane w filmach oraz grach wizje przyszłości wciąż utwierdzają swych odbiorców w przekonaniu, iż nic dobrego Ziemian w trzecim tysiącleciu spotkać raczej już nie może. Wszystkie pozytywne i miłe zdarzenia przeżyliśmy i zostawiliśmy daleko za sobą, natomiast to co nas czeka za X lat, z pewnością nie będzie zaliczać się do przyjemnych doznań. Mój tak bardzo tchnący pesymizmem i czarnymi wizjami nastrój spowodowany jest przez kolejną gierę, która po raz n-ty stara się i próbuje „odtworzyć" przyszłość świata oraz ludzkości.

JASPIN

Zwie się ów twór Gadget: Past as Future, a jego stworzeniem może poszczycić się ekipa Cryo, której szeregi, jak wiemy z doświadczenia, zasilane są przez zdolnych, pomysłowych osobników, szczególnie zaś tyczy się to sekcji zajmującej się grafiką. Produkcje firmowane przez ową grupę prawie zawsze kojarzone są ze wspaniałą oprawą graficzną oraz muzyczną i raczej można o nich się rozwodzić w superlatywach, wśród których ciężko jest się doszukać niemiłych zgrzytów czy niedociągnięć (ale jednak są). Z głową napakowaną tego typu stwierdzeniami na temat spuścizny Cryo z dziką radością powitałam na mym biurku pudełko Gadgeta, który zresztą - co tu będę ukrywać - w zapowiedziach przedstawiał się nadzwyczaj atrakcyjnie. Widok czterech kompaktów składających się na grę przygodową wprawiał mnie w bardzo dobry nastrój oraz zapewniał, iż okrągły tydzień będę miała z głowy (wtajemniczeni wiedzą, iż chodzi o pisanie tekstów), a spędzę go nad mozolnym rozwiązywaniem typowo przygodówkowych problemów oraz zagadek. Powstrzymam się na chwilkę przed zdradzeniem wam dalszego ciągu mych rozterek, których kolejną częścią niebawem was uszczęśliwię i rozpocznę swą „przypowieść" - tak jak Pan Bóg przykazał - od samego początku.

Była sobie Ziemia - takie oto słowa mogłyby zostać wypowiedziane przez jednego z kilkorga uratowanych naukowców, którym udało się ujść z życiem z katastrofy, która nawiedziła niegdyś niebieską, a aktualnie znajdującą się w niebycie planetę. Zapowiedź zbliżającej się w okrutnie, bezlitośnie szybkim tempie gigantycznej komety wywołała wśród ludków zamieszkujących niebieską sferę bardzo mieszane uczucia.

Kosmiczny „kamyczek" swym istnieniem oraz kierunkiem lotu poważnie zagroził istnieniu jedynej w Układzie Słonecznym; pulsującej życiem planecie, na której garstka mądrych głów podjęła kroki mające na celu uratowanie przynajmniej ich skromnej osoby od nieuchronnej śmierci... Jak widać na załączonym „obrazku", fabuła nie odbiega od standardowych tekstów i trudno ją raczej określić mianem wyszukanej, intrygującej czy też ciekawej. Dobrze chociaż, że nie jest to fantastyczno-naukowy bełkot, ale sensowna historia, mająca - jak to się potocznie zwykło określać - ręce i nogi. Wniosek dotyczący zadania gracza nasuwa się chyba samoistnie - pomóc w uratowaniu... nie, nie Ziemi - na marginesie skazanej już przez scenarzystów na zagładę - kilkorga ludzi, którzy budując statek kosmiczny, zapałali nagłą chęcią złożenia wizyty Panu Twardowskiemu, choć i nie tylko. Budowniczy „arki" wywodzą się z grupy najznamienitszych, ekscentrycznych, nieco zwariowanych naukowców, wśród których znajdzie się gracz, wplątany w niejasną oraz maksymalnie „zakręconą" intrygę, która w ostateczności zadecyduje o tym, iż to właśnie w jego rękach znajdą się losy arki ratunkowej i powodzenie całej akcji. Ot i cała filozofia gry... chociaż bardzo przeze mnie „spłycona", jednak możecie już sobie w dużym przybliżeniu wyobrazić, na podstawie moich słów (i screenów), co was czeka w świecie Gadgeta.

Dziwny - to słowo, które nie jest w stanie w pełni oddać klimatu owego środowiska, które naszpikowane innością, oryginalnością oraz pozostałą „-ością", w przeciwieństwie do fabuły - intryguje, ciekawi, interesuje oraz przede wszystkim skłania do szczegółowej i kompleksowej penetracji otoczenia. Człowiek oglądając intro ma już pełne prawo do niepokoju, iż to, co go spotka dalej nie należy do rzeczy znajomych, a giera bynajmniej nie powtarza utartych schematów. W końcu ileż to razy jedynym, ruchomym elementem intra była spadająca w dziwnie zwolnionym

tempie kamera, jaką posługiwali się wasi pradziadkowie (w moim przypadku już chyba tylko dziadkowie), w tle natomiast słychać jedynie głos mężczyzny opowiadający wprowadzenie do całej historii. Tak właśnie jest w przypadku Gadgeta, w którym nie tylko intro należy do elementów co najmniej niespotykanych. Twórca oprawy muzycznej musiał mieć nie łatwy orzech do zgryzienia, aby dźwięki słyszalne w Gadgecie nie zakłócały jego osobliwej atmosfery, a wręcz znacznie ją podkreślały czy nawet współtworzyły. Udało się ów efekt osiągnąć niemalże w stu procentach, na które złożyła się egzotyczna, futurystyczna, dość ekscentryczna - nie wszystkim musi przypaść ona do gustu - muzyka. Dzięki temu, iż głównie mamy okazję podziwiać ją w momentach wstawkowych, czyli przerywnikowych animek oraz na początku, da się jeszcze jako tako ów dźwięki znieść, bez większych perturbacji i

gwałtownego sięgania do gałki Volume przy jednym z głośniczków. Podczas głównej zabawy, czyli tradycyjnego (to się zaraz okaże) rozpoznawania terenu, ledwo słyszalne dźwięki zaliczyć można do tych, które pojawiają się w momencie, gdy nasza wyobraźnia rozpoczyna „produkcję", wydawałoby się, zewsząd napływających nutek, a w rzeczywistości otoczeni jesteśmy „jedynie" absolutną, „przeraźliwą" ciszą. Być

może brzmi to jak horror w najlepszym wydaniu, ale tak naprawdę nie okazuje się to tak straszne, natomiast - chyba po raz tysięczny na język, a właściwie pod kursor nasuwa mi się - „bardzo osobliwie". Muza w takiej postaci niewątpliwie zostałaby wyśmiana w przypadku wykorzystania jej w każdej innej gierze, która nie okazałaby się Gadgetem, ale nierozerwalnie związana z fabułą oraz wystrojem wnętrz poszczególnych lokacji, współtworzy i tak już w wystarczającym stopniu nasyconą dziwactwami atmosferę. Jeśli zaś mowa o miejscach, w których może nasz bohater się znaleźć, należy przyznać, iż Cryo'wcy nie poskromili swego talentu, bez żadnych ograniczeń wykorzystując go przy tworzeniu grafiki. Choć i ona wymyka się wszelkim normom oraz zwyczajom spotykanym dotychczas, nie kole w oczy ewentualną brzydotą - pięknem zresztą też - i miejscami przyjemnie zaskakuje swym starannym, perfekcyjnym wykonaniem. Świat obserwujemy oczami kierowanej przez nas postaci, czyli dla odmiany nic, co wzbudzałoby powszechne zdziwienie, ale z dużym niedowierzaniem powitałam moment pierwszego „mówionego" kontaktu z napotkaną postacią. Podczas wypowiadania swej kwestii ów biedny osobnik nie tylko zatracił umiejętność poruszania ustami, ale również i krtań jego zaczęła szwankować. W efekcie otrzymujemy perspektywę przeprowadzania dyskusji z chmarą brzuchomówców przypominających mumie, którzy podczas rozmowy wlepiają w gracza swe nieprzytomne gały, a pojawiający się tekst na dole ekranu doskonale oddaje stan ich ducha, który najdelikatniej można określić jako niezbyt korzystny. Jeśli w ten sposób twórcy chcieli jeszcze bardziej podkreślić ów mroczny, dekadencki klimat, zdecydowanie korzystniejsze dla odbioru gry byłoby zaniechanie owego pomysłu.

Pozbawienie przemawiających postaci mimiki twarzy nawet podczas przerywnikowych animacji okazało się, przynajmniej w moim odczuciu, dość chybionym pomysłem. Beznadziejność sytuacji jest i tak już doskonale oddana za sprawą przedstawionego w Gadgecie świata, jego fabuły, muzyki - a właściwie dźwięków - oraz często bardzo niezrozumiałych i pozbawionych sensu wypowiedzi nielicznych rozmówców. Panowie, których mamy okazję poznać to głównie naukowcy, którzy budują ratunkowy wehikuł oraz niby przypadkiem spotykani ludzie na stacjach oraz w pociągach, stanowiącym główny środek naszego przemieszczania się. Informacje od nich są

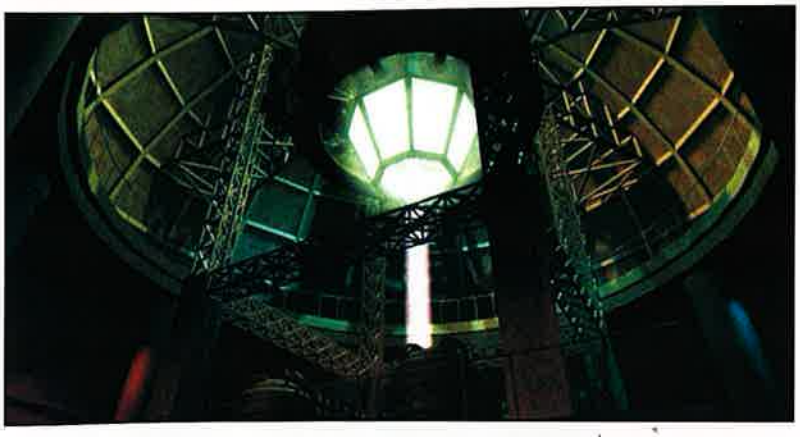
bardzo cząstkowe, często wyrwane z kontekstu, natomiast my musimy poskładać owe „pocięte" historie, wypowiedzi w logiczną i sensowną całość. Sposób ten można zaliczyć do pokaźnej grupy elementów pogłębiających tajemniczą, niepokojącą atmosferę ukazanej rzeczywistości. Jest to bardzo pesymistyczna wizja i jeśli ostatnio możecie się pochwalić zbyt dobrym humorem (np. z powodu zbliżających się wakacji), polecam Gadgeta jako przysłowiowy kubeł zimnej wody, który natychmiast przywoła was brutalnie z obłoków na ziemię.

Zapaleni miłośnicy przygodówek niech natychmiast przestaną skakać do góry z radości, pewni, iż czterokompaktowa giera przeniesie ich na długie dnie i noce do swego świata. Otóż, aby uniknąć późniejszych łez i rozczarowań, ostrzegam, iż istnieją dwie poważne sprawy, „dzięki" którym tak się nie stanie. Pierwsza z nich to podlegające bardzo

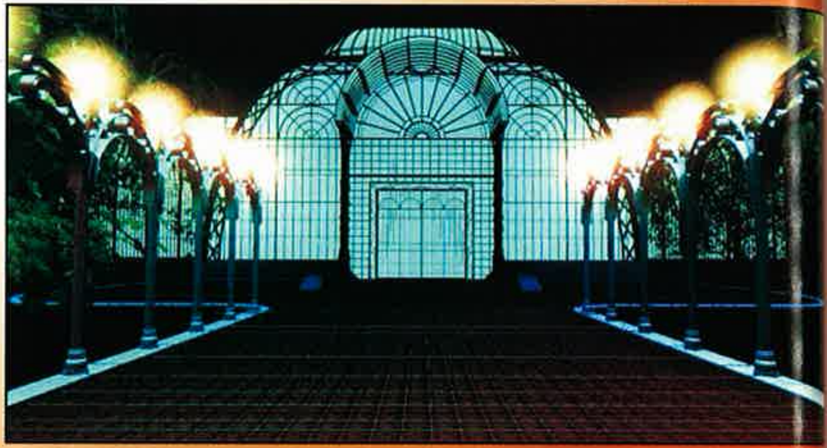
Plusy:
- porządna grafika
- niespotykana muzyka
- przerywnikowe animacje
- oryginalność wykonania

Minusy:
- wszechobecna depresja
- mumie zamiast bohaterów
- czas potrzebny na ukończenie zabawy

Ocena: 5



U góry:
Jeden z podejrzanych typów spotykanych w pociągach.



burzliwej dyskusji zakwalifikowanie Gadgeta do działu przygodówek. Gra raczej stanowi coś w rodzaju filmu interaktywnego (bleee), gdzie jedynym zajęciem jest klikanie na co tylko się da, przemieszczanie się w miejsca wskazane przez spotykanych bohaterów oraz podziwianie wspaniałej pracy grafików, która swe szczyty wykonania osiągnęła w co chwila następujących po sobie animkach przerywnikowych (oczywiście utrzymanych w „dolująco-depresyjnym" klimacie). Jeśli istnieją miłośnicy tego typu interaktywnej zabawy (a zapewne tak), byliby oni wniebowzięci, zwiedzając świat Gadgeta, w którym zagadki prawie nie istnieją i gdzie jedyne zadania do wykonania to podziwianie ukazanych lokacji oraz pilne śledzenie rozwijającej się fabuły. Owszem, „byliby", gdyby nie drobny zgrzyt, uniemożliwiający czerpanie ewentualnej radości „grania w film". Chodzi o szybkość jego hm... że tak się wyrażę (z góry przepraszam): zaliczenia. Gdy po około godzinie „gadżetowania" mym oczom ukazała się uprzejma plansza z prośbą o drugi kompakt, przyszło mi do głowy, iż podobnie jak w Black Dahlii, porywające zakończenie (oraz początek) znajduje się na płytce nr 1, dlatego owa jedynka tak szybko się skończyła. Gdy mniej więcej po tym samym czasie CD-ROM poprosił o kompakt nr 2, naszła mnie myśl, iż twórcy zaliczają się do wyjątkowo niepoprawnych bałaganiarzy, którym nie chciało się porządkować danych i teraz czeka mnie „miła" żonglerka kompaktami. Na nic zdały się moje przypuszczenia - giera kończy się po czterech godzinach z hakiem. Natomiast zakończenie... eh, gdyby w pobliżu mnie znajdował się w momencie końcowej animki nóż kuchenny, z pewnością nigdy już nie dane by wam było czytać tekstów Gem.iniego. Na nic się zdają efektowne animacje, unikatowy klimat, muzyka czy grafika. W tak ekspresowym tempie przemijająca giera nie ma prawa na utrzymanie się w pamięci graczy dłużej niż tydzień, który normalnie powinien wystarczyć na przejście 1/10 gry bez solucji.

Scenarzyści pomysł mieli bardzo dobry - wyłażącą zewsząd podczas gry depresję można by było jakość przetrzymać, muzyka oraz ogólny wygląd jeszcze bardziej pozwoliłyby czerpać przyjemność wynikającą z grania, ale jeśli ma ona trwać tylko cztery w porywach do pięciu godzin?... Ileż w końcu można łazić po tych samych lokacjach, wysłuchiwać smętnych wypowiedzi spotykanych ludzi, tylko dlatego, aby giera tak szybko się nie skończyła? Miłośnikom przygodówek, filmów interaktywnych oraz tym bardziej fanatykom akcji odradzam zakup Gadgeta, nawet jeśli mieliby podarować go swym największym wrogom. Giera w pewien sposób „ratuje" się bardzo starannym wykonaniem oraz wszechobecną „innością", ale czas potrzebny do jej zakończenia po prostu zmiótł mnie z fotela. Dla asekuracji muszę stwierdzić, iż jeśli lubicie krótkie, nie wymagające wielkiego wysiłku umysłowego giery, które ponadto dość przyjemnie wyglądają - proszę bardzo, Gadget powinien zaspokoić wasze (bez obrazy) niezbyt wygórowane ambicje. To tak na marginesie, żeby później nikt się mnie nie czepiał, że przeze mnie koło nosa przeszedł mu tak doskonały produkt. Lecz w moim mniemaniu pozostanie on tylko ciekawostką, o której będę opowiadać na przyjęciach dla podtrzymania nie klejących się rozmów oraz klasycznym przykładem „skopania" dobrze zapowiadającego się pomysłu. Z mojej strony to tyle, bo na nic więcej Gadget nie zasługuje.

CD-ACTION INFO

Producent: Synergy Inc./Cryo. Interactive Entertainment

Wymagania: Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD, SVGA

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.cryo-interactive.com/gadget.htm

Agent „specjalny” Hopkins

Hopkins FBI

Kilka lat temu organizacja przestępcza kierowana przez Berniego Bereksona ukradła dwie rakiety z głowicami jądrowymi. Rząd nie chciał negocjować z terrorystami, więc rakiety poleciały do celu niszcząc kawał Kalifornii. Dwa lata później, po intensywnym śledztwie, agent Hopkins ujął Berniego. Przestępca został dość szybko skazany na krzesło elektryczne - które niestety okazało się... nieskuteczne. Po dwóch próbach wykonania wyroku Berniemu w końcu udało się uciec. Teraz jest on przywódcą innej organizacji, a twoim zadaniem, agencie Hopkins, będzie ujęcie jego i wszystkich jego podopiecznych.

YASIU

Tak w skrócie przedstawia się legenda gry Hopkins FBI. Gry, która jeszcze parę lat temu byłaby hitem, a teraz niestety nasuwa tylko pytanie - czy to shareware? Powodów tego jest całe mnóstwo... Po pierwsze: jak na przygodówkę ma za bardzo liniową fabułę. Wprawdzie scenariusz zawiera wątki poboczne, ale są one zawsze takie same i trzeba przez nie przejść, żeby grę skończyć. Co dalej - myślę, że również grafika i dźwięk, które nie są może najgorsze, ale pomimo szczerych chęci nie mogę powiedzieć, żeby coś mnie w nich zachwycało. Owszem, niektórym może podobać się to, że praktycznie cała grafika jest tworzona „ręcznie”. Trzeba przyznać, że animacje postaci i nieliczne ruchome elementy scenerii są animowane płynnie, ale w dobie szybkich komputerów chyba nie jest to żaden problem. Z dźwiękiem, a dokładniej rzecz biorąc z muzyką w grze, jest trochę gorzej - cały czas przygrywa nam jakaś melodia, która już po chwili potrafi doprowadzić do białej gorączki. Całe szczęście, że można ją wyłączyć.

Z dialogami sprawa przedstawia się lepiej - lektorzy wypowiadają swoje kwestie z jako takim zaangażowaniem, a poza tym mówią na tyle wyraźnie, że nie zawsze trzeba „podpierać się” napisami. Jednak w dialogach to nie wszystko - możliwości wyboru są na tyle ograniczone, że pozostaje się tylko zastanawiać, na co „poszło” miejsce na płycie. Przykładem takiego niedopracowania może być sytuacja w banku, gdy gracz dowiaduje się, że podłożono tam bombę. Niestety - nikomu nie można o niej powiedzieć, bo autorzy gry nie przewidzieli innego rozwiązania niż samodzielne rozbrojenie ładunku. Taka sytuacja jest karygodna - szczególnie w przygodówce. A buraków tego typu tu nie brakuje... Ogólnie rzecz biorąc, przejście gry sprowadza się do zbierania wszystkiego i wypróbowywania tego gdzie się da.

A trzeba przyznać, że jest gdzie próbować... Akcja Hopkins FBI rozgrywa się w małym miasteczku (może 40 domów) z lotniskiem, biurem FBI, muzeum i innymi atrakcjami turystycznymi. Do tego należy jeszcze dodać podwodną bazę łodzi podwodnych i... Niebo, z którego, jak się okaże, można się wydostać. Łącznie gra zawiera sto lokacji zamieszkałych przez pięćdziesiąt postaci. Krótko mówiąc - jest co zwiedzać, a w trakcie tego naprawdę można tylko żałować, że autorzy nie włożyli w swoje dzieło więcej pracy, bo pomysł był całkiem rześki. Przez całą grę będziemy bowiem wyjaśniać kilka morderstw, porwania teoretycznie nie związane z głównym wątkiem itp. Po prostu całkiem spory kawał pracy dla mózgownicy. A i dla pistoletu coś się znajdzie. Szkoda tylko, że jest to tak błędnie zrealizowane (po prostu koszmar).

No tak, wymieniłem sporo wad tego produktu, a mało zalet, a muszę się przyznać, że z Yabolem spędziliśmy przy nim bite osiem godzin, przedzierając się przez kolejne mniej lub bardziej sensowne zagadki i rechocząc z tekstów w grze. Pytanie: dlaczego, przecież wcale nie jest ona taka rewelacyjna? Stwierdziliśmy, że pomimo wszystkich niedociągnięć jest w niej takie niezidentyfikowane COŚ, co wciąga coraz dalej i dalej. Może są to śmieszne dialogi, może humor sytuacyjny, a może po prostu rozśmieszały nas bzdurki, na jakie trafialiśmy na każdym kroku? Nie wiem - Yabol też, ale jestem pewien, że jeśli gra ta będzie kosztowała niezbyt dużo (jak np. seria z Topware za 49,90 zł), to naprawdę warto ją kupić. Ale nie małemu dziecku - są tu bowiem sceny, które na pewno nie są przeznaczone dla oczu naszych pociech. Ale już 15-16 latek może spokojnie zagrać, jeśli rodziców nie zbulwersuje widok nagiej (rysunkowej) pani, hasającej po niebiańskiej łazience w poszukiwaniu ręcznika, czy naturalistycznie pokazane podrzynanie gardła... ■

Plusy:
- śmieszne sytuacje
- nieokreślone „coś”, co wciąga
- rysowana ręcznie grafika

Minusy:
- liniowa fabuła
- dużo nielogiczności
- gra typu „użyj wszystkiego na wszystkim”

Ocena: 5

CD-ACTION INFO

Producent: Polyex Software

Wymagania: 486/100, Win95, 16mb Ram, SVGA, karta muzyczna, CDx4

Dystrybutor: Cryo Interactive

Internet: http://www.polyex.com

Człowieku, nie irytuj się!

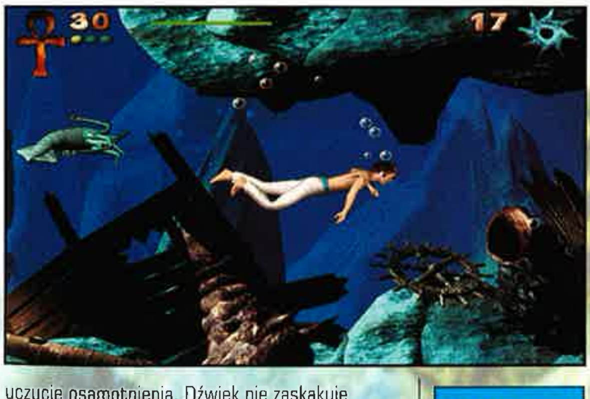
Wyspa 7 skarbów

Wyspa 7 skarbów to gra polska, zrobiona przez programistów z rzeszowskiej firmy L.K. Avalon, wydana w cieniu długo oczekiwanego REAH. Program ten nie jest zbyt ambitnym przedsięwzięciem. Ot kolejna łatwa, lekka i przyjemna platformówka. Nie będę owijał w bawełnę - cała fabuła, którą ilustruje średniej jakości intro to jeden wielki kit, który nie ma chyba innego zadania niż to, iż ma po prostu być. Jesteś marynarzem, którego okręt rozbił się gdzieś na oceanie. Twoim zadaniem jest uratować jego skórę oraz przy okazji posiąść siedem skarbów ukrytych na pobliskiej wyspie. I to by było na tyle. Dalej to już klasyczne, zręcznościowe walenie po klawiszach.

ŁUKASZ BONCZOL

Grafika jest (mile zaskoczenie!) bardzo dopracowana. Na początku może tylko trochę razić sterylność wyrenderowanych postaci. Nasz majtek mimo kilkakrotnego tarzania się w błocie, wodorostach i tym podobnych badziewiach jest nadal czyściutki i nieskazitelny. (Podejrzewam, że byłby jeszcze także pachnący fiolkami, ale z udowodnieniem tego muszę poczekać do wynalezienia Smell Blastera :) Nie wspomnę nawet o jego bielutkich spodniach. Zapomniano też o mocnej opaleniźnie, tak charakterystycznej dla wilków morskich. No i te rysy twarzy (podobnie jak sposób, w który się porusza), które przypominają bardziej Australopiteka niż Homo Sapiens.

Ślicznie przygotowano tła. W niektórych etapach oko cieszy mnóstwo ruchomych detali (np. morze), inne poprzez swoją surowość wywołują



uczucie osamotnienia. Dźwięk nie zaskakuje niczym specjalnym i w sumie wypada trochę poniżej przeciętnej. Muzyka natomiast to kawał dobrej roboty. Zapisane w formacie audio utwory doskonale pasują do klimatu, jaki buduje gra. Do przejścia autorzy przygotowali nam 13 poziomów, które są zróżnicowane pod względem miejsca akcji, oprawy graficznej i rodzajów przeciwników. Zmieniają się też przeszkody, na jakie natrafi nasz bohater. Wszystkie są jednak przewidywalne, typowe dla tego typu gier, nie zaskakują niczym nowym (liny, wahadła, ruchome pomosty, platformy, z których musimy szybko zeskoczyć, bowiem rozpadają się pod stopami postaci itp.). Istnieje też jednak szereg niedopracowanych elementów, takich jak niektóre platformy. Często nie widać, gdzie się zaczyna, a gdzie kończy dana półka skalna. Prowadzi to do tego, że skaczemy na coś, co wydaje się nam brzegiem platformy i...

Plusy:
- Ładna grafika, pasująca do klimatu muzyka

Minusy:
- Wtórność
- Wysoki poziom trudności
- Brak możliwości zapisania stanu gry
- Zbyt duże postacie

Ocena: 4

spadamy w przepaść, bo właściwy grunt zaczyna się cztery milimetry dalej. Czasem nie tracimy życia, chociaż zawadziliśmy o przeciwnika nogą, aby po chwili oberwać, choć na moje oko to wcale się z nim nie zetknęliśmy. Mamy także maczetę... "przenikającą" przez niektóre przeszkody (co na pewno nie było zamierzonym efektem w grze...) itp.

Generalnie levele dzielą się na takie, w których dysponujemy konkretną bronią, przy pomocy której możemy unieszkodliwiać przeciwników, jak i takie, w których nasza rola sprowadza się wyłącznie do zręcznościowego omijania wrogów i parcia w określoną stronę ekranu. Przeciwników można podzielić na dwie odmiany: są tacy, których można załatwić przy pomocy broni oraz

tacy, których możemy jedynie ominąć. Twórcy nie wykazali się nadmierną inwencją jeśli chodzi o wybór broni. Mamy jedynie maczetę i bumerang. Ta pierwsza ma bardzo mały zasięg ciosu i raczej trudno kogokolwiek nią ukatrupić. Dobrze choć, że wchodzi ona w skład stałego wyposażenia naszego bohatera - bumerang jest nam odbierany pod koniec każdego poziomu i musimy go znaleźć od nowa. W zasadzie, gdy znajdziemy bumerang, to już do końca się nim posługujemy, gdyż całkowicie deklasuje on szabelkę i nie pozostawia wrogom większych szans.

Chybiona wydaje się również skala, w której obserwujemy rozgrywkę. Postacie są zdecydowanie za duże, widać jedynie niewielki obszar pola akcji, co sprawia, że często nie można właściwie zareagować na pędzącego na nas wroga, który właśnie wyłonił się zza brzegu ekranu. Wszystko zaczyna się sprowadzać do chodzenia prawie "w ciemno" i wykucia na pamięć, kto i gdzie na nas wyskoczy. Do tego brak opcji save zmusza do ciągłego powtarzania levelu od początku i przechodzenia go w kółko. Niestety, niewyobrażalnie cierpi na tym grywalność!

Platformówki to taki gatunek gier, które można przejść w parę wieczorów. Jest kilka sposobów zapobieżenia temu: trzeba przygotować ogromną liczbę poziomów (komu by się chciało odwalać taką robotę, zwłaszcza że można za dwa miesiące wydać data disk i zbić na tym następną furę kasy) lub tak jak w Oddworld - wzbogacić zabawę o rozwiązywanie logicznych zagadek. Jest też trzecia droga, polegająca na podkręcaniu poziomu trudności do niemożliwej wysokości. Niestety, programiści z L.K Avalon obrali ten trzeci sposób. W ich grze brak jakichkolwiek bardziej wysublimowanych zagadek (chyba że przełączenie stojącej na naszej drodze dźwigni, w celu otwarcia znajdujących się parę metrów dalej drzwi, uznacie za skomplikowane zadanie). Cała zabawa sprowadza się do chodzenia i przeskakiwania kolejnych wystających z ziemi kolców, zapadni, drapieżnych roślin oraz innych tego typu atrakcji. Przy niesłychanie wysokim poziomie trudności nasza ochota do grania spada jak urwana winda w wieżowcu. Już przejście trzeciego etapu wymaga nie lada samozaparcia. Przyznam się, że gdybym nie musiał, to nie ukończyłbym go. Po prostu nie chce mi się wypruwać sobie flaków i przechodzić po dziesięć razy to samo, aby móc sobie poskakać po jeszcze trudniejszych do przejścia zapadniach i platformach. Szczerze mówiąc dość mam stresów w szkole i nie chcę sobie jeszcze szarpać nerwów na "wyspie 7 skarbów".

Przyznam się, że maniakiem platformówek nie jestem, ale od czasu do czasu, jak nawinie się jakaś dobra giera z tego gatunku, to z przyjemnością w nią sobie dłużej pogram. Niestety W7S nie mogę zaliczyć do tej kategorii. Brak jej polotu i humoru, który cechował Earthworm Jima, a także interesujących zagadek występujących w Oddworld. Powiedzmy wprost: w dzisiejszych czasach, gdy na rynku wiodą wspaniałe, trójwymiarowe gry dopalane akceleratorami, platformówki utrzymane w konwencji "twardziel kontra reszta świata" wyglądają co najmniej śmiesznie. Owszem, kiedyś, gdy 2D było jedynym środkiem wyrazu... Teraz niestety dobra gra tego typu musi charakteryzować się czymś więcej, mieć ten specyficzny, oryginalny smaczek, który przyciągnie graczy do monitora i nie pozwoli im się od niego oderwać. W7S jednak go nie posiada. I chociaż grafika i inne elementy oprawy pozostają na dobrym poziomie i świadczą o wysokim rzemieślniczym kunszcie autorów, to grze zabrakło oryginalnego pomysłu i tego "czegoś"... Dlatego właśnie produkt L.K.Avalon otrzymuje ocenę 4/10. Wydaje się ona sprawiedliwa, jako że wierzę, że gra ta znajdzie swoich upartych zwolenników wśród platformówkowców. Inni zaś nie powinni sobie robić wyrzutów sumienia z tego powodu, że przeszli obok niej obojętnie...

Grę udostępniła firma "WALDI", hurtownia gier i programów na Dolnym Śląsku:
51-151 Wrocław ul. J. Klaczki 4/1 tel. (0-71)325 24 58

CD-ACTION

Producent: L.K.Avalon

Wymagania: P 90, 16 MB RAM, Win'95.

Dystrybutor: L.K.Avalon, tel.(017) 8522707 w.28

Internet: http://www.lkavalon.com

INFO

co to jest sin?

ACTIVISION

BROŃ, JAKIEJ JESZCZE NIGDY NIE WIDZIAŁEŚ
W Twoim arsenale znajdują się karabiny snajperskie z celownikiem laserowym, zdalnie sterowane ładunki wybuchowe i broń tak potężna, że jeden pocisk rozerwie przeciwnika na strzępy.

MOŻESZ ROZMAWIAĆ Z WSZYSTKIMI INTELIGENTNYMI STWORZENIAMI
Możesz także ich unikać lub zabijać, ale pamiętaj, że cokolwiek zrobisz będzie miało wpływ na przyszłość.

ZBADAJ NIEZWYKLE INTERAKTYWNE ŚWIATY
Spaceruj, biegaj, pływaj, a nawet nurkuj w sześciu różnych światach przepełnionych przepiękną i szczegółową grafiką opartą na systemie graficznym gry Quake II™

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ GRZE WIELOOSOBOWEJ
Zgrzesz jako Alexis, Blade lub J.C, w najbardziej intensywnych pojedynkach jakie kiedykolwiek widziałeś.

Gdy kierownictwo **SinTEK** Industries zaczyna zarażać ulice miasta Freeport nowym **narkotykiem**, zmieniającym kod DNA, nadszedł czas, aby przywrócić prawo i moralność. Gdy ci pokręceni **naukowcy** planują przejąć, przy pomocy armii stworzonych **mutantów**, kontrolę nad światem, nadszedł czas na przypomnienie pewnych zasad. To Ty jesteś **pułkownikiem Johnem R. Blade**. To ty zrobiłeś z agencji ochroniarskiej religię, a teraz sprawisz, aby **Elexis Sinclaire** zapłaciła za swoje grzechy.

JUŻ WKRÓTCE
WINDOWS® 95/NT CD-ROM
www.activision.com www.ritual.com

Uwaga! Niektóre karty używające akceleratorów posiadających ww znaki firmowe mogą być nie w pełni kompatybilne z funkcjami 3D wykorzystanymi w tym produkcie.

Wyłączna dystrybucja w Polsce
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3c
Tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

ritual entertainment

Liga mistrzów

NHL POWERPLAY 98

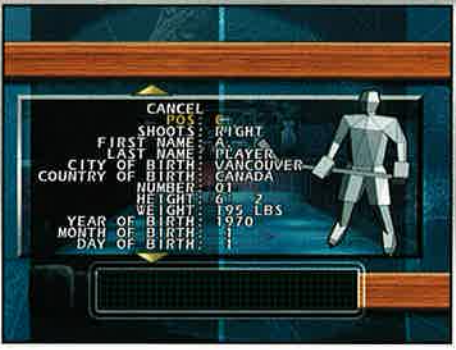
Jedyny prawdziwy "redakcyjny" wyznawca hokeja (imć Jaszczur) przyczłapał ostatnio z klasycznie rozciętą w pół łapą. Metafizyczne doznania, których doświadczył leżąc na lodzie i obserwując małą fontannę tryskającą mu z przegubu, doprowadziły do tego, że chwilowo zaniechał ślizgania się - na rzecz lektury o reinkarnacji. Bez dwóch zdań hokej jest zajęciem tak samo niebezpiecznym jak przebywanie w mieszkaniu (statystycznie najwięcej wypadków zdarza się w domciu, ze wskazaniem na łazienkę), skoro więc tak czy inaczej ryzykujemy, możemy chyba zasiąść przed monitorem i zdobyć puchar w komputerowej lidze mistrzów.

CZARNY IWAN

Dotychczas mogliśmy grymasić, wybierając pomiędzy produktami amerykańskiego EA Sports i angielskiego Gremlina, bo tylko te firmy zajmowały się na poważnie hokejowymi młóckami, jednocześnie konkurując ze sobą. Zupełnie niespodziewanie, niczym przysłowiowy "Filip z konopi" wyskoczył ze swoją propozycją Virgin Interactive. Było to dla mnie spore zaskoczenie, a jeszcze bardziej opadła mi proteza, gdy po kilku godzinkach przekonałem się, że NHL POWERPLAY 98 to giera, które wymaga wielkiej samokontroli i siły woli, aby się od niej oderwać.

Ostatnią grą z gatunku, która pojawiła się na horyzoncie, był wymiatający ACTUA ICE HOCKEY, w którym mogliśmy przyszpilić Amerykańców czy Ruskich nawet przy pomocy własnej, cieniarskiej drużyny (chociaż z wielkimi problemami). To, że w grze pojawia się polska reprezentacja, zawdzięczamy wyłącznie temu, że AIH rozgrywała się w oparciu o zimowe igrzyska olimpijskie w Nagano, gdzie swych sił mogły spróbować nawet cienkie bolki (czytaj: słabe reprezentacje narodowe).

NHL POWERPLAY'98 to, jak sama nazwa wskazuje, przede wszystkim ligowe teamy NHL. W sumie znajduje się tu 26 zespołów NHL oraz kilkadziesiąt najsilniejszych drużyn świata i 650 zawodników zrzeszonych w NHLPA. Ponieważ Virgin dogadał się z NHL i dostał od nich licencję, w grze znajdują się bardzo smakowite kąski. Oprócz herbów wszystkich reprezentacji mamy zdjęcie prawie każdego zawodnika (oprócz kilku fotek gości, którzy z sobie tylko wiadomych powodów nie wyrazili na to zgody). Obok uśmiechniętej facjaty znajduje się również dokładna tabelka, w której wyczytamy, której wiosny urodził się ten facet, ile ma wzrostu, jak wysoko jest notowany, jakie lubi jajka - na miękko czy na twardo... eee... tego JESZCZE nie ma. Zestaw informacji przyda się oczywiście wówczas, gdy będziemy ustawiali zawodników lub chcieli dokonać transferu. Poza tym, cały czas możemy zajrzeć na top-listę. Znajduje się tu 25 najbardziej efektywnych, najlepszych zawodników.

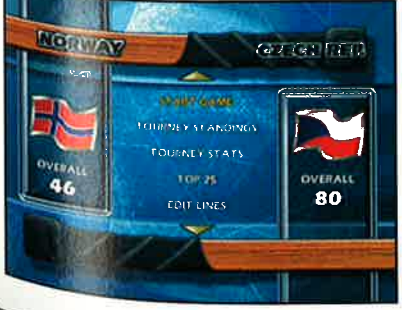


NHLP'98 oferuje zestaw standardowych trybów prowadzenia gry. W Start Game dostaliśmy do wyboru: Exhibition, Season, Playoff, World Tourney. Zabrakło niestety Practice, a szkoda, bo mimo niewielkiej liczby klawiszy do obsługi, gra jest dość wymagająca i brak treningu od razu odbija się niekorzystnie na wyniku punktowym. Z założenia, wprawy ma nam dostarczyć Exhibition, ale nie chodzi przecież jedynie o grę zespołową, ale również o możliwość potrenowania w "samotności" strzałów, uników, tricków, na co w przypadku bitwy na lodzie po prostu nie ma czasu. Oczywiście możemy w dowolnej chwili zmodyfikować skład drużyny, ustawienie zawodników. Jeżeli uznacie, że faceci, których macie w zespole, wyjątkowo wam się nie podobają, możecie skorzystać z edytora. Za jego pomocą sami ustalicie parametry gościa

występującego na lodzie. Oczywiście nie uda się w ten sposób zrobić armii killerów, którzy połamią kije na łbach przeciwników i rozerwą odrzutowymi strzałami siatę wroga, ale mimo wszystko można w ten sposób podnieść nieco wartość swojego teamu.

Jak już wspomniałem, klawiszy pod kontrolą mamy niewiele. Najfajniejsze jest jednak, że w ładniutkiej tabelce, którą ujrzałem w instrukcji, znalazła się kategoria: FIGHTING. Do wyboru macie jakby znajome Uppercut (Mortal Kombat?!) i klasyczne wręcz Punch. W trakcie gry wygląda to wręcz wspaniale. Goście

zderzają się ze sobą z potężnym trzaskiem, niemal sypią dookoła wybitymi elementami uzębienia. Potężne uderzenia kijem przypominają symulację walki maczugą, a zawodnik, który miał nieszczęście znaleźć się na linii strzału, rozkłada rączki i nóżki w pożegnalnym geście. Łomot wygląda nadzwyczaj realnie, co przy sporej



grywalności ma kapitalne znacznie. Giera jest naprawdę dynamiczna i płynna, mówiąc krótko - dystansuje NHL LIVE 98 i zmusza do zastanowienia się nad Actua Ice Hockey. Zawodnicy rzeczywiście ślizgają się po lodzie, a nie przebierają nóżkami, jak berbecie w pampersach. W tym wypadku widać po prostu efekt motion capture i podbicie wizualnej rozkoszy dzięki mocy akceleratora.

Miłe odczucia wywołuje również dynamiczna praca pięciu kamer. Jeżeli przełączycie na automat, sami przekonacie się, że kamera będzie dokładnie w tym miejscu, z którego chcecie w danej chwili obserwować mecz, co jest sporym osiągnięciem i ma tylko jedną wadę: z zachwytu zaślinicie sobie brodę. Samych rozdzielczości mamy do wyboru, do koloru (do 1024x768), chociaż powyżej 640 x 480 potrzeba już potężnego sprzętu. Dla posiadaczy zabytków również dobra wiadomość: W prosty sposób możemy pozbyć się widowni, band, kolorów, a dla desperatów z 386 - nawet tekstur na zawodnikach. Praktycznie nic wtedy nie widać, ale przecież grać się da!

Nie wszystko jest niestety takie różowe jak buźka niemowlęcia. Po pierwsze, twarzyczki zawodników są po prostu potworne przy zbliżeniach. Nie chodzi już nawet o to, że facjaty hokeistów z natury nie są zbyt pociągające. Wszyscy dostali jedną twarzyczkę, co jest raczej normą, tyle że jej kształt coś odbiega od czachy standardowego homo sapiens i zbliża się niebezpiecznie do rodzinny zmienno-cieplnych - w tym wypadku rybiej głowy. Tą twarzyczką można by kroić chleb i czym dłużej się jej przyglądałem, tym bardziej upewniałem się, że Freddy Kruger wcale nie był taki brzydki. W każdym razie o niebo lepiej przedstawiono twarze w AIH. Innym, niezbyt dopracowanym motywem okazała się publiczność. Kolorowe, nieruchome plamy ostatnio wyszyły już z mody, a o ile pamiętacie, to w AIH niektórzy widzowie nawet ruszali się (niemrawo, ale zawsze). Zaskoczyły mnie również fajne korpusiki bez

rączek, które siedziały na ławce rezerwowych. Najpierw pomyślałem sobie, że to goście, którzy odnieśli obrażenia na lodzie, okazało się jednak, że się myliłem. Kiedy łyżwiarz zjeżdża na ławkę, przeskakuje wprost na kolana siedzącego faceta bez rąk i wtapia się w niego. Zajęło mi bardzo dużo czasu, zanim zrozumiałem tę scenę. W pierwszej chwili byłem przekonany, że goście zwyczajnie się lubią, chociaż nie po męsku, potem wpadłem na pomysł, że to ciało astralne ślizgało się po lodzie w zastępstwie inwalidy. Dopiero po chwili dotarło do mnie, że siedzący ludkowie to nic innego jak futerały na drogich przecież zawodników ;).

Największe zastrzeżenia wzbudził we mnie jednak ten niewielki krążek, który, o ile się nie mylę, powinniśmy umieścić w siatce. Jest z tym pewien kłopot. O ile aktywnego zawodnika, to znaczy będącego pod kontrolą gracza, zaznaczono zielonym cieniem na lodzie, o tyle tego mikrusa - krążek - musimy wypatrzyć sami. Nie ma sprawy, gdy w pobliżu nie znajduje się żaden zawodnik, ale takie sytuacje są jakoś wyjątkowe. W wypadku młynu pod bramką, gdy na obszarze trzech metrów kwadratowych ściera się ze sobą kilku facetów, praktycznie nie jesteśmy w stanie zauważyć krążka. Tak się składa, że są to najważniejsze chwile i w tym momencie stajemy się lekko podenerwowani. W AIH, gdy zawodnicy nie mieścili się w kadrze, na obrzeżach ekranu pojawiały się strzałki, dzięki którym wiedzieliśmy w przybliżeniu, gdzie mamy hokeistów, natomiast krążek podświetlono na żółto. W NHLP 98, bladą, zieloną strzałką zaznaczono tylko jednego faceta, którego akurat mamy pod klawiszem. Jeżeli chcielibyście wiedzieć, gdzie możecie spodziewać się przeciwników, albo gdzie znajduje się krążek, to musicie liczyć na swoją wyobraźnię i sokoli wzrok.

Nawet te potknięcia nie zniechęcają jednak do NHL POWERPLAY 98. Gdy zbliżamy się do bramki przeciwnej drużyny, publika wyje, jacyś goście biją w kotły, a na żebrach gra nam orkiestra na pięć hokejowych kijów - chce się żyć. Atmosferę podgrzewa ponadto gorący i profesjonalny głos komentatora Vancouver Canucks - Johna Ashbridge. NHL POWERPLAY 98 nie oferuje zbyt wielu paneli i statystyk, gdzie mogliby zanurzyć się fani cyferek. Dostaliśmy za to wymiatającą gierę, która trzyma w napięciu i nie pozwala wstać z krzesełka. Czegoś takiego właśnie oczekiwałem i za to należy się dość wysoka ocena.

Plusy:
- Bardzo dobra symulacja poruszania się zawodników
- Prosty i wygodny system kierowania
- Super dźwięki, profesjonalny komentator

Minusy:
- Słabo widoczny krążek
- Cosik niezgrabne główki zawodników

Ocena: 7

Producent: Virgin Interactive

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Wymagania: P75, 8 MB RAM, 4x CD ROM, SB

Internet: http://www.vie.co.uk

INFO

Czad!!!

Spec Ops: Rangers Lead the Way

Jakiś czas temu, gdy na naszych Cover-CD pojawiło się demko Spec Ops: Rangers Lead the Way, osobnik opisujący tę grę stwierdził, że na jej widok „Mac Abra kwiczy z radości". Chciałbym sprostować tę nieco nieścisłą informację. Nie kwiczałem! Na jej widok zawyłem z zachwytu jak głodny wilk, który właśnie zobaczył Czerwonego Kapturka. I wyłem tak przez dobre pięć minut, obwieszczając swoje szczęście, po czym przestałem istnieć dla świata na tak długo, aż przeszedłem demko od A do Z. Bo nie ukrywam, że takiego rodzaju gry kocham najbardziej, chyba nawet bardziej niż klasyczne strategie.

Mac Abra

Jakiego rodzaju gry? Symulacje żołnierzy. Nie będę Was katował wspominkami, jak to ongiś pogrywałem w kultowy Laser Squad (bo mógłbym na ten temat pisać bez końca) - w każdym razie od czasu LS wiedziałem, że jest to to, co tygrysy lubią najbardziej. Tego rodzaju produkty przeżywają ostatnio renesans, co mnie zresztą bardzo cieszy. Zaczęło się od znakomitego Incubation (wcześniej były Sabre Team, War Inc, Jagged Alliance, Navy Seals - dobre... ale nie do końca), pojawiły się też Soldiers at War i (wkrótce) Commandos: Behind the Enemy Lines, NAM oraz Delta Force. Jednak żadna z dotąd istniejących gier nie dorównuje Spec Ops! Co postaram się zaraz udowodnić.

CO JE GRANE?

Spec Ops to rozgrywana w czasie rzeczywistym, w grafice 3D, symulacja działań amerykańskich komandosów. Sprawni, wytrenowani, obwieszeni bronią, działający w dwuosobowych zespołach, wykorzystywani są do niemal samobójczych misji we wszystkich regionach świata. Ponieważ komandosi specjalizują się w błyskawicznych akcjach typu „uderz i znikaj", w czasie gry dysponujemy limitem czasu (zwykle bardzo skromnym, niestety), przed upływem którego musimy wykonać wszystkie zlecone zadania. Akcję możemy obserwować z kilku rozmaitych ujęć kamer, w tym w FPP (raczej odradzam) i TPP (polecam!). Dostępne są trzy poziomy trudności, istnieje też możliwość rozgrywki multiplayer.

DO BOJU!

W Spec Ops mamy do wyboru pięć terenów działań. W każdym z nich do wykonania jest jedna duża misja, dzieląca się na poszczególne fazy (3-5 operacji). Naturalnie musimy przechodzić je po kolei. Zaczynamy od wizyty w Rosji, gdzie mamy odnaleźć strącony samolot szpiegowski i wydostać zeń „data module" zawierający cenne informacje. Rzecz jasna Rosjanie mają powody, by do tego nie dopuścić i tym samym możemy spodziewać się ekipy powitalnej ze Specnazu. Następnie przenosimy się do pogrążonej w śniegu Korei Północnej (góry Kapsan), gdzie m.in. poślemy do diabła sporo Migów na lotnisku, wysadzimy SCUDy, fabrykę gazu trującego, mosty itp. Przemarznięci do szpiku kości pofruniemy do Kolumbii, by nad rzeką pogonić kota handlarzom narkotyków i załapać zdrową opaleniznę. Stamtąd mamy niedaleko do górzystego rejonu (Sierra de Soconusco) Hondurasu, gdzie z kolei musimy rozprawić się z paramilitarnymi bojówkami, w których łapki dostało się sporo plutonu. W nagrodę za dobrze wykonane zadanie dostaniemy urlop wypoczynkowy w stolicy Afganistanu, Kabulu, gdzie powinniśmy uwolnić porwanego senatora. Przy czym podkreślam, że wymieniam tu tylko zasadnicze zadania rangersów, ponieważ w każdej fazie operacji musimy wykonać pomniejsze konkretne zlecenia (np. odnaleźć lądowisko helikoptera i zniszczyć pobliskie działa p-lot, dzięki czemu będziemy mogli bezpiecznie się ewakuować).

ALE PRZEDTEM...

Zanim jednak przeniesiemy się na pokład samolotu, który dostarczy nas w ten czy inny rejon świata, musimy skompletować nasz zespół. Wspomniałem już, że działamy w duecie (szkoda, że nie można dowodzić większym oddziałem). Na początku, tj. w pierwszej dużej misji, mamy do wyboru tylko trzy różne „wersje" komandosów. Potem, w miarę rozwoju akcji, dochodzą nowi specjaliści. Każdy z nich dysponuje inną bronią i wyposażeniem dodatkowym. Mamy m.in. standardowego komandosa z M-16 w łapie, jest też grenadier, uzbrojony dodatkowo w wyrzutnik granatów (bardzo skuteczna broń, acz nie bez wad). Możemy zatrudnić także komandosa dźwigającego karabin maszynowy, snajpera wraz z odpowiednią giwerką etc. Tylko od nas zależy, który z nich wyruszy na akcję. (Możliwe jest wybranie dwóch żołnierzy o identycznej specjalizacji, choć zwykle bardziej kalkuluje się dobór bardziej urozmaiconej drużyny. Często ich wybór zależy od zleconego zdania. Np. jeśli mamy wysadzić 4 obiekty, to dobrze jest wziąć ze sobą ludzi obficie wyposażonych w ładunki wybuchowe.Czytajcie też uważnie zadania, jakie macie do wykonania w akcji - np. jakim ładunkiem wybuchowym trzeba zniszczyć dany obiekt. Przeoczenie tej informacji może być bolesne z wielu przyczyn: zmarnujemy cenny materiał wybuchowy, który miał być użyty w innym miejscu, ponadto stracimy bezproduktywnie masę czasu - i nie zdążymy wykonać zadania...

UZBROJENIE I WYPOSAŻENIE

Oprócz wspomnianych już przeze mnie standardowych zabawek (są tam też m.in. shotguny), każdy komandos dźwiga rozmaite

twego głosu, to możesz wrzeszczeć rozkazy do bólu gardła - z zerowym efektem. Po prostu musisz stale pamiętać, by koleś był w pobliżu. A rozdzielenie się zespołu równa się porażce - raz, że pojedynczy komandos to dużo mniejsza siła ognia, dwa - że nie ma kto pilnować twojej d*** (a co, po żołniersku!), trzy - że pozbawiony jesteś sporej części wyposażenia, cztery - że trudniej wykryć wroga. Wprawdzie można się wtedy przełączać raz na tego, a raz na tamtego żołnierza - ale jak amen w banku zabraknie wówczas czasu na wykonanie zadania. Osobiście radzę w takiej sytuacji od razu zacząć misję od początku. W czasie wędrówki możesz spodziewać się za każdym krzakiem masy wrogów (naturalnie wszyscy uzbrojeni po zęby), o całkiem niezłej inteligencji, dodatkowo wzmacnianych ciężarówkami zapełnionymi kolejnymi kandydatami na bohaterów, min-pułapek (natychmiast na ziemię... i módl się) i

(choć zależy to w dużym stopniu od jego specjalizacji) wyposażenie dodatkowe. Mamy tu więc ładunki wybuchowe z zapalnikiem czasowym (nie radzę ustawiać go na mniej niż 15 sekund), miny, które można odpalić zdalnie (ale eksplodują też w sposób klasyczny - pod naciskiem kół pojazdów), granaty (w tym także dymne i burzące), apteczki, noktowizory (szczególnie przydatne w Rosji), czy takie ciekawe ustrojstwo jak GPS, czyli specjalny system nawigacyjny, dzięki któremu trafimy jak po sznurku do wyznaczonego celu. Nie braknie oczywiście radia, dzięki któremu po wykonaniu zadania wezwiemy helikopter.

Powiedzmy jeszcze troszkę o broni palnej. Naturalnie ma ona limit amunicji, tj. my posiadamy magazynki (też bynajmniej nie nieskończoną ilość) zawierające odpowiednią dla danej maszynki ilość naboi. Zapomnijcie więc o ogniu ciągłym! Trzeba bardzo oszczędnie „pykać" we wroga... Często się zdarza, że w momencie gdy tuż zza krzaka wyskakuje wrogi żołnierz, nasz komandos z niezmąconym spokojem sięga do plecaka i zaczyna beznamiętnie przeładowywać broń. Rzecz jasna jego szanse przeżycia w tym momencie przypominają prawdopodobieństwo trafienia 6-tki w totka. Ale na szczęście zwykle za jego plecami stoi nasz drugi komandos... i najczęściej to wróg ma się z pyszna. Dlatego warto jednak przeładować, w chwili spokoju, na pół opróżniony magazynek na nowy, niż „sępić" każdy nabój. W czasie akcji możemy (ba - musimy) uzupełniać amunicję na poległym wrogu, a także podnosić ich broń (AK-74, RPK, granaty itp.). Trzeba jednak robić to szybko (jak wszystko w tej grze), ponieważ po kilku(nastu) sekundach ciała znikają. Stąd, jeśli zobaczycie wroga, który po serii pada jak ścięty... i jakoś nie znika, to wiedzcie, że jest on albo ranny, albo... udaje (bo i to się zdarza) i za chwilę poczęstuje nas kilkoma ołowianymi cukierkami. Pamiętajcie też, że komandosi nie biorą jeńców...

Karabinki i karabiny strzelają krótkimi seriami (w zależności od modelu - 3-5 strzałów). Możliwy też jest (np. dla M-16) strzał snajperski (mamy wtedy do dyspozycji lunetkę x2) - nie wspominając naturalnie o karabinie snajperskim, wyposażonym w silniejszy celownik optyczny. Granaty (tak rzucane, jak i wystrzeliwane z granatnika) są bardzo skuteczną bronią, ale z gatunku tych, co działają obosieczne. Zbyt bliska eksplozja granatu razi tak nas, jak i wroga. Jest to szczególnie ważne przy używaniu granatnika, którego lecący po linii prostej pocisk może np. trafić w pobliskie drzewo czy niewielki pagórek... Skutki są opłakane! Pamiętajcie też, że w tej grze kule nie są obdarzone inteligencją ;-) i jest im naprawdę obojętne kto je wystrzelił i do kogo. Zatem szansa, że poślecie swemu kumplowi kulkę w plecy (ew. wejdziecie w pole rażenia jego broni) jest na tyle wysoka, iż zalecam naprawdę wyjątkową ostrożność. Zginąć w taki sposób - czy może być głupsza śmierć dla zawodowca?

A jak strzelamy? Wystarczy tylko puścić serię w kierunku wroga - najczęściej to wystarcza. No i OK, bo jakbyśmy jeszcze mieli celować... Drugi komandos otwiera ogień automatycznie w momencie gdy zobaczy wroga, który jest w odpowiedniej odległości. Radzę jednak nie pozostawiać mu w rękach granatnika, szczególnie w zabudowanym czy zalesionym terenie - tę broń najlepiej obsługiwać samemu.

POLE BITWY

W czasie gry kontrolujemy naraz tylko jednego żołnierza. Co jednak nie oznacza, że ten drugi robi to, co uważa za słuszne. Po pierwsze w dowolnej chwili możemy przejąć nad nim sterowanie, a po drugie możemy wydawać podwładnemu kilka prostych - z góry zdefiniowanych - rozkazów. Są to polecenia typu: „za mną!", „osłaniaj mnie", „padnij!", „biegiem!" itp. To w pełni wystarczy, by duet nadal był duetem. Musisz wszakże uwzględniać to, że jeśli drugi żołnierzy wyjdzie poza zasięg

Plusy:
- dużo urozmaiconych misji
- realizm
- oprawa audio-wizualna
- grywalność
- oryginalność
- ogólne wrażenia

Minusy:
- drętwe, statyczne intro
- brak mapki
- brak save'ów w obrębie misji
- wyśrubowany limit czasu
- przydałaby się misja treningowa i/albo solo-misje
- dość męczące sterowanie

Ocena:
9

masy innych przykrych niespodzianek (transportery opancerzone, wieże strażnicze itd.).

GRAFIKA, DŹWIĘK, STEROWANIE

Grafika - tu tylko można bić brawa na stojąco. Mam jednak na myśli wersję dopalaną przez akcelerator. Bez niego gra sporo traci - ale nie na tyle, by zniechęcić graczy, co np. miało miejsce przy G-Police. Pełne 3D, dbałość o najmniejsze detale (ślady opon na drodze, czarne placki spalenizny w miejscach, gdzie się coś paliło, ścięte seriami gałęzie drzew itp.), doskonała i nastrojowa paleta kolorów, tworząca sugestywny klimat zagrożenia. Po prostu rozkosz dla oczu. Zobaczcie np. co dzieje się z paletą barw np. w momencie gdy w pobliżu zaczyna buzować ogień... Super. Krajobrazy są urozmaicone (np. mroczny las w Rosji i ośnieżone szczyty gór w Korei, gdzie walczy się w płatkach padającego śniegu i delikatnej

U góry:
Gorący Honduras i mroźna Korea to tylko część twej „wycieczki" po świecie.

mgiełce; zielone piekło dżungli), tekstury dopracowane w najmniejszym szczególe, nie widać jakichś usterek perspektywy, pikseli czy nadmiernie kanciastych obiektów.

Dźwięk - o muzyce właściwie trudno coś powiedzieć, gdyż czasami gra sobie gdzieś w tle i jest praktycznie niezauważalna. Ale trudno to nazwać wadą - jakiś kompozytor powiedział kiedyś, że „dobra muzyka filmowa to taka, której nie słychać". Tutaj właśnie mamy do czynienia z taką sytuacją: muzyka tak dobrze splata się z akcją i wtapia w tło wydarzeń, że wydaje się, iż jej w ogóle nie ma... Efektów dźwiękowych, od odgłosów kroków, zróżnicowanych od terenu akcji, poprzez bitewne odgłosy (huk wystrzałów, grzmot eksplozji, krzyki trafionych) po efekty naturalne (wiatr, świerszcze etc.) i speeche jest całe mnóstwo, i znów nie widzę powodów, by wysuwać pod ich adresem jakiekolwiek zastrzeżenia.

Natomiast mogę to zrobić pisząc o sterowaniu. W sumie jest w porządku... ale na pewno nie jest to do końca przemyślane. Po pierwsze klawisze sterujące nie są definiowalne. Po drugie jest ich na tyle sporo, że trzeba poświęcić nieco czasu na ich perfekcyjne opanowanie - w czasie misji nie można sobie pozwolić choćby na sekundę namysłu. Przydałaby się jakaś opcja treningu, nie powiem...

REALIZM

Tu ponownie można długo cmokać z zachwytu. Zaczynając od bardzo drobiazgowo ukazanych sylwetek naszych komandosów, przygiętych do ziemi, obładowanych masą ekwipunku, poprzez wspomniane już wcześniej realistyczne zachowanie się broni, a kończąc na takich sprawach, jak np. sztuczne światło. Ot, idziemy sobie w nocy, korzystając z noktowizorów i strzelając do przeciwników jak do tarcz. Aż nagle z bólem stwierdzamy, że skuteczność wrogiego ognia gwałtownie rośnie. Co się dzieje? Otóż weszliśmy właśnie na teren oświetlony np. lampami zasilanymi przez przenośny generator i wyglądamy jak ostatni plaster szynki na szwedzkim stole w restauracji pełnej głodnych turystów. Każdy w promieniu kilkudziesięciu metrów wali w nas jak w kaczy kuper! A wystarczy tylko czule zająć się generatorem (parę pigułek większego kalibru w bebechy albo wiązka dynamitu) i znów zbawcza czerń nocy spowija nas swoimi skrzydłami...

Realistyczne są też reakcje naszych ludzi. Wprawdzie nie widziałem, by się któryś zmęczył czy choćby nabawił małej zadyszki (cyborgi czy jak?), ale np. wspinając się po stromym zboczu możemy zaliczyć efektowny i niekontrolowany zjazd na zasadzie „na łeb na szyję", co powoduje istotny ubytek energii życiowej pechowego komandosa. Brakuje mi tylko w tym momencie kilku soczystych słów podsumowania (w czasie „jazdy" żołnierz jeno boleśnie postękuje), by mieć już pełnię szczęścia. No ale cóż - widać autorzy przestraszyli się nieco tego, co w takiej sytuacji może powiedzieć mocno potłuczony komandos, che che. A jak już o pechu mowa - zdarzyło mi się wejść w ogień i moja postać zaczęła się... palić. Co prawda dymiło się jej tylko z butów (serio!), ale i to wystarczyło, by po jakimś czasie żołnierz zaczął zachowywać się jak obleziona przez mrówki stara panna, a po paru chwilach rozmaitych wygibasów ten drań wziął... i umarł. Komandosi potrafią ponadto czołgać się, strzelać z przyklęku, strafować, padać plackiem i zasuwać „w polnyj rost", jak to mówią w Specnazie.

Oszczędzono nam widoków krwi i poszarpanych zwłok (w sumie dobrze). Wcale mi nie zależy na naturalistycznym przedstawieniu poszarpanych jelit czy roztrzaskanej pociskiem czaszki. Żołnierz po trafieniu krzyczy i dość efektownie wali się na glebę, a po użyciu granatów widać czasem latające ciała, rzucone falą uderzeniową - i to powinno wam wystarczyć. Jak komuś mało krwawych widoczków, to niech się zatrudni w prosektorium albo czyta sobie gazety typu „Zły", a nie gra w ambitne gierki!

Z drugiej jednak strony brakuje mi tu takich rzeczy jak np. wzrost doświadczenia w miarę przechodzenia kolejnych misji. Co prawda nagradzani jesteśmy medalami, ale jakoś nie zauważyłem, by po kolejnych zadaniach moi ludzie strzelali celniej, reagowali szybciej czy zyskiwali np. większą odporność na wrogi ogień. Trochę szkoda...

INNE WADY

Limit czasu. W porządku, jego obecność jest uzasadniona i logiczna - tylko czemu, psia kostka, jest tak wyśrubowany? Praktycznie nie ma szansy ukończenia większości misji za pierwszym (drugim, trzecim) podejściem. Zanim zorientujesz się w sytuacji, połapiesz w terenie itp., licznik już zbliża się do zera. Drugą wadą jest niemożliwość zapisania save'a w czasie misji. „Dzięki" temu trzeba po wielokroć zaczynać tę samą misję od początku, co jest nieco irytujące, szczególnie gdy zginiemy tuż przed jej końcem. Denerwuje mnie też fakt, że jeśli strzelamy do leżącego wroga z pozycji stojącej, nawet gdy jesteśmy dosłownie o metr-dwa od nieprzyjaciela, to nasz ogień często nie robi na nim większego wrażenia. Nie uwierzę, że komandos nie może trafić w tak spory cel niemalże z przyłożenia...

Do tego dochodzą tradycyjnie usterki gier 3D, czyli np. przenikanie przez niektóre obiekty czy widok wroga pełzającego... w powietrzu, dobre 30 cm nad powierzchnią gruntu. Szkoda również, że nie ma możliwości samodzielnego doboru uzbrojenia naszych żołnierzy. Bardzo przydałby się podgląd mapki z terenem akcji - trudno mi pojąć, że wysyła się żołnierzy zupełnie w ciemno... GPS - GPSem, a brak mapki jest istotnym utrudnieniem. A jak już pomarzyć na jawie, to fajne by było, gdyby np. można było wyznaczyć drugiemu komandosowi trasę marszu plus ewentualne zadania do wykonania (np. eliminuj napotkanych wrogów). Albo chociaż jakieś single-misje dla solowych graczy... Ale nie są to wady, które w istotny sposób wpływają na przyjemność gry.

GO HOME, SOLDIER!

Spec Ops: Rangers Lead the Way to jedna z tych gier, w które można grać bez końca. Inteligentnie połączone elementy symulacji i akcji, wsparte znakomitą grafiką i perfekcyjnym dźwiękiem, szereg urozmaiconych misji i potężna grywalność tworzą całość, która rzuca graczy na kolana, po czym wdeptuje ich w glebę podkutymi wojskowymi buciorami. Jak dla mnie jest to najdoskonalsza jak dotąd symulacja żołnierzy i jedna z najlepszych gier (jeśli nie najlepsza!), w które grałem w 1998 roku. Zatem mogę zrobić tylko jedno - polecić ją z całego serca. Grajcie, ludziska, i wyjcie z zachwytu, jako ja sam czynię... Auuuu! ■

INFO

Producent: ZOMBIE

Wymagania: P 166, WIN 95, 16MB RAM, karta muzyczna, SVGA, CDx4

Dystrybutor: Take 2

Internet: http://www.take2europe.com

Unreal™
Wyłączna dystrybucja w Polsce
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA
Digital Extremes
EPIC
www.unreal.com
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-955 Warszawa
Tel. (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
Twój statek rozbił się na nieznanej planecie. Rozejrzyj się. Migoczące strumienie krystalicznie czystej wody, pojawiające się i znikające cienie, wodospady ciemności, żarzące się ścieżki, a cały horyzont pokryty dziwną obcą architekturą. Boisz się. Znalazłeś się w prawdziwym świecie, ale jest to świat o jakim nigdy nawet nie słyszałeś. Jesteś nie proszonym gościem w najbardziej dynamicznym, niewiarygodnie lśniącym i najpiękniejszym trójwymiarowym środowisku, jakie kiedykolwiek stworzono. Poczuj je. Oddychaj nim. Spróbuj w nim przeżyć.
Unreal, zmień swoją rzeczywistość... na zawsze.

Cybernetyczna burza

Cyberstorm II: Corporate Wars

Miłośnicy figurkowych systemów bitewnych nie są zbyt rozpieszczani przez twórców gier. Z jednej strony Warhammer czy Epic doczekały się całych trzech produkcji, co na kolana nie rzuca, ale z drugiej - są one i tak w komfortowej sytuacji. Jeśli bowiem chodzi o systemy typu Battletech czy Earthsiege (rozgrywane robotami bojowymi, tzw. mechami), to powstała tylko jedna gra na nich oparta: Mission Force: Cyberstorm - swego czasu ogromny hit, choć nie w Polsce, gdzie nie można było jej - oficjalnie - dostać. Być może inaczej będzie z kolejną częścią tego programu, która właśnie ujrzała światło dzienne.

LORD Y

Część druga, opatrzona podtytułem Corporate Wars, sugeruje, ze względu na tytuł, dalszy rozwój fabuły (po zwycięstwie nad Cybrydami w pierwszej części). Oczywiście po odsunięciu (nie wyeliminowaniu - o tym za chwilę) zagrożenia, korporacje doszły do wniosku, że nie ma sensu, aby ich oddziały bojowe stały spokojnie w garażach, skoro można użyć ich w zbożnym celu wyeliminowania konkurencji. Rozpoczynając grę, wybieramy jedną z ośmiu dostępnych korporacji. Każda ma w pewnych dziedzinach lepsze osiągnięcia niż reszta, choć niekiedy kosztem redukcji umiejętności w innych, więc w zasadzie nie ma korporacji lepszych i gorszych - wybór zależy od preferowanej przez nas taktyki gry. Naszym celem będzie założenie sieci kopalni przynoszących dochody, a następnie za uzyskane profity - zlikwidowanie kopalni i baz konkurencji dążącej do tego samego celu co my. Wszystko to wskazuje, że zetkniemy się z misjami różnego typu. Otóż, jak już wspomniałem, jednym z typów misji jest założenie kopalni (nasza akcja ogranicza się do wyeliminowania znajdujących się na tym terenie mechów przeciwnika). Kolejne to: eksploracja (patrolujemy nowe tereny - można uzyskać technikę Cybrydów ze znalezionych ruin, jeśli oczywiście je znajdziemy - nie zawsze tam są), patrol (strzeżemy odkrytych przez nas terenów przed zwiadem przeciwnika), zwiad (dokładnie odwrotnie - rozpoznajemy teren odkryty przez konkurencję, eliminując jej jednostki patrolowe), patrol okolic bazy (adekwatnie, tyle że na obszarze, gdzie znajduje się nasza baza), patrol samej bazy (sesnowny tylko wtedy, gdy nieprzyjaciel ma nad nami taką przewagę, by móc atakować zwykle intensywnie bronioną bazę), atak na kopalnię wroga (celem jest zniszczenie budynku - osłona to tylko „bonus"), atak na okolie bazy wroga oraz atak na samą jego bazę. Jak widać, wybór całkiem szeroki, ale... to jeszcze nie koniec. Od czasu do czasu (w miarę rozwoju wydarzeń) pojawiają się misje specjalne, np. nowy typ bioderma (hodowany genetycznie „pilot" mecha) zbuntował się i uciekł w swojej maszynie - znajdź i zniszcz...; albo: na jednej z planet wykryto artefakt Cybrydów - znajdź i zabierz go do bazy, eliminując osłonę. To tylko dwa przykłady - nie będę wymieniał wszystkich, żeby was nie zanudzać, a przede wszystkim nie psuć niespodzianki.

Misje, oprócz kopalni, to drugie i właściwie główne źródło naszego dochodu. Za każde wykonane pomyślnie zadanie otrzymujemy pewną (uzależnioną od stopnia trudności) kwotę gotówki, przy czym zwykle jest to około dwa razy więcej niż przynoszą wszystkie nasze kopalnie. Możemy także zarobić instalując w naszych pojazdach specjalne urządzenia do zbierania z pola bitwy zniszczonych maszyn. Pozyskane z nich technologie nie mają wpływu na stan naszej wiedzy (a ściślej: nie powodują jej wzrostu), ale dostajemy za nie niezłą sumkę w gotówce. Przy klasycznych misjach (za specjalne otrzymujemy dużo więcej pieniędzy) jest to czasami dwukrotnie większa suma niż za samo wykonanie zadania!

Jeśli już wspomniałem o urządzeniach, to warto by rozwinąć temat rekwizytorni. Przede wszystkim widać znaczący postęp od czasu pierwszej części, w której dowodziliśmy wyłącznie mechami (co prawda w grze używa się nazwy „herc",

a „mech" jest pojęciem z systemu Mechwarrior, ale w przeciwieństwie do rzeczonego „herca" jest to już nazwa powszechnie znana i prawidłowo kojarzona - nawet poza gronem miłośników maszyn kroczących). Cyberstorm II oferuje przede wszystkim trzy typy pojazdów: mechy, czołgi i pojazdy grawitacyjne. Kiedy już wybierzemy nasze maszyny, musimy wyposażyć je w odpowiednią broń, akcesoria i elementy dodatkowe. Liczby przedstawiane tu przez twórców powalają same w sobie. Zaczynając od podstaw: wybieramy jeden z 27 typów pojazdów - oczywiście najwięcej jest mechów, czołgów trochę mniej, a najmniej pojazdów grawitacyjnych. Następnie modyfikujemy podstawowe wyposażenie wedle życzenia. Wybierać możemy z (uwaga!!!) 300 (słownie: trzystu) różnych typów wyposażenia, z czego 171 to bronie, a reszta - silniki, pancerze, tarcze, skanery itp. Przy tym większość z dostępnych przyrządów wyróżnia się czymś charakterystycznym, tak że jakość jest równa ilości (każdy typ broni działa inaczej, choć oczywiście są też bronie podobne, różniące się np. tylko kalibrem jak small, medium i heavy guns).

Jasne, że rozpoczynając grę nie dobierzemy się od razu do całego arsenału. Kolejne mechy dostępne będą dzięki awansom (za wykonanie pewnej misji lub/i odpowieniej ich ilości). Na możliwość otrzymania mechów (oraz na parę innych rzeczy) wpływa przy tym nie tylko wspomniany awans. Otóż nasza baza posiada kilka budynków: Herc Base, Control Center, Bioderm Factility i Launch Pad, a także osiem wieżyczek strzelniczych służących do jej obrony. Każdy z rzeczonych budynków może być „upgrade'owany" za pewną sumę gotówki, co powoduje wymierne korzyści. Np. aby móc konstruować wszystkie typy mechów, musimy ulepszyć Herc Base do poziomu piątego (najwyższy poziom dla każego budynku), z kolei ulepszanie Launch Pada umożliwia wysyłanie większej ilości jednostek do akcji itp. Jeśli chodzi o broń i akesoria, to tutaj sprawa wygląda jeszcze inaczej. W Command Center posiadamy laboratorium naukowe oferujące szesnaście typów badań. Przydzielając dla każdego z nich określoną kwotę, możemy odkrywać nowe typy systemów i broni (po siedem kategorii) oraz osłon (dwie kategorie - tarcze i pancerze). Badania są ograniczone dostępnymi funduszami i to nie tymi, które rzeczywiście posiadamy, ale wyłącznie stałym dochodem z kopalni. I to by było tyle, jeśli chodzi o rekwizytornię (choć wiele rzeczy pominąłem, ale od czego instrukcja?).

Pora wspomnieć o audiowizualnej stronie gry. Nie jest to co prawda najistotniejszy element gry strategicznej, niemniej jednak przy obecnym poziomie techniki mamy prawo oczekiwać wysokiej jakości także w tej dziedzinie. Co ciekawsze - otrzymujemy ją. Oczywiście grafika nie wnosi rewolucyjnych zmian w stosunku do pierwowzoru - ale to dlatego, że już tam była doskonała; choć lepsza jest na pewno. Do tego dodać należy animowane sekwencje w trakcie gry. Dość kontrowersyjna, choć mająca sens, jest rezygnacja z muzyki podczas misji. Słyszymy tylko (nota bene doskonale zrobione) odgłosy poruszania się, strzałów i głosy naszych pilotów. Sensownym uzasadnieniem braku muzyki jest realność (o ile w przypadku gry fantastycznej można mówić o realności) - podczas prawdziwej bitwy zwykle nie przygrywa skoczna muzyczka. W bazie muzyka jest, ale raczej nie zaliczyłbym jej do wybitnych dzieł sztuki.

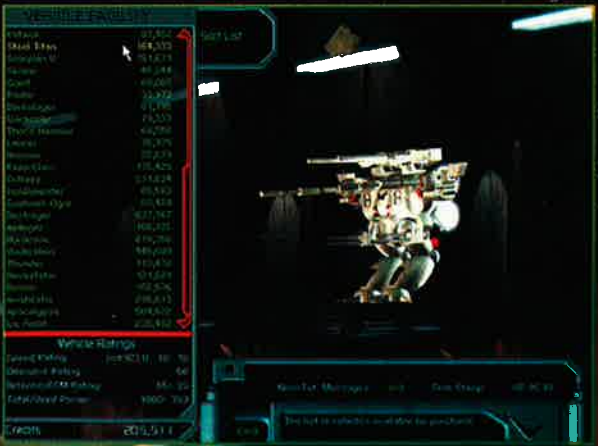
Klasycznie już „last but not least" wspomnieć muszę o dodatkowych ciekawostkach oferowanych przez grę. Dla ortodoksyjnych miłośników RTSów dobrą informacją jest możliwość wyboru trybu gry: podział na tury bądź czas rzeczywisty, podobnie jak to zrobiono w X-Com Apocalipse. Co również, tak jak we wspomnianej grze, z pewnością znajdzie swoich zwolenników, choć mnie prywatnie wydaje się to pomyłką (patrz moja recenzja trzeciego X-Coma). Nigdy dobrowolnie nie zamierzam korzystać z trybu RTS w strategii (wystarczy, że musiałem to zrobić dla celów recenzji). Oczywiście w Cyberstorm II można grać również w sieci - do szesnastu graczy, z tym że niestety tutaj dostępny jest wyłącznie tryb „real time". No cóż - lepiej tak niż wcale. Przynajmniej część użytkowników będzie zadowolona.

Plusy:
- potężna rekwizytornia
- różnorodność misji

Minusy:
- wymagania pamięciowe

Ocena: 9

Cyberstorm II to gra, w której grając od początku do końca nie dostrzegłem żadnej większej wady. Jeśli do tego dodamy ową przytłaczającą swą wielkością rekwizytornię, to dalszy komentarz jest już zbędny. Gra bezdyskusyjnie zasługuje na dziewiątkę oraz znaczek jakości. Wypada jednak wspomnieć o opinii innych osób i jednym niedociągnięciu, choć w sumie nie wynikającym z winy samej gry, to dość bolesnym. Tak więc jeśli chodzi o opinie, to część z tych obserwujących moje zmagania stwierdziła, że gra jest zbyt sterylna, nie ma w niej życia. Owszem, ale akurat moim zdaniem jest to plus (w tym konkretnym przypadku), bowiem pojazdy, jakby nie było mechaniczne, sterowane przez stworzonych genetycznie pilotów nie powinny mieć w sobie nic żywego i techniczna bezduszność idealnie tu pasuje. Drugi problem może być natomiast dość istotny. Mianowicie niekiedy po wyborze misji otrzymywałem komunikat: „Not enough memory". Co prawda gra nie zawieszała się wtedy (zresztą nie zawiesiła się ani razu podczas pracy), tylko grzecznie wyświetlała podpowiedzi, co w tym wypadku zrobić, po czym bez żadnych problemów wyłączała się, ale przecież w redakcyjnym komputerze mam 32 MB RAMu. To już druga gra (po Might&Magic VI), która udowadnia mi w brutalny sposób, że wcale nie jest to tak dużo. Niemniej jednak trudno jednoznacznie uznać to za wadę, bowiem ogólnie gra chodzi bez problemu nawet przy szesnastu „megsach" pamiątki. Ogółem więc, mimo wspomnianych (choć nie będących winą samej gry) dwóch niedociągnięć (w całej historii informatyki nie było programu, który nie miałby ZADNEJ wady), Cyberstorm II to gra doskonała i grzechu warta.



INFO

Q-ACTION	Producent: Dynamix/Sierra
Wymagania: Win95, SVGA, 16 MB RAM, CD-ROM	Dystrybutor: Cendant

Internet: http://www.sierra-online.com

Nocne koszmary

Nightmare Creatures

Londyn przeżył w swojej historii przynajmniej dwa wielkie pożary: w roku 1666 i 1834. Na pierwszy rzut oka nic nie może ich łączyć - między jednym a drugim upłynęło przecież tyle czasu - prawie sto siedemdziesiąt lat. A mimo to po mieście do tej pory krążą przedziwne opowieści... O Bractwie Hecate, prowadzonych przez nie eksperymentach, podpaleniu w doku świętej Katarzyny... O Samuelu Pepysie, zostawionym przez niego pamiętniku... O Adamie Crowleyu, znalazcy tego dziennika... I o Ojcu Ignatiusie Blackwardzie oraz Nadii F., którzy się mu ostatecznie przeciwstawili...

McDrive

Wydana na pecety przez Activision Nightmare Creatures przenosi nas do Londynu wieku dziewiętnastego, gdzie nocy dość szczególnej wcielamy się w rolę jednego z dwójki mścicieli. Jest to - ogólnie rzecz biorąc - utrzymana w mrocznym klimacie przygodowa bijatyka, przypominająca nieco wydany nie tak dawno przez Eidosa Fighting Force. Podobne są konwencje dotyczące grafiki czy widoków - tyle, że otoczenia różnią się od siebie diametralnie. Zamiast samochodów mamy tutaj jednokonne bryczki znane choćby z filmów o Sherlocku Holmesie; rolę tonfy pełni miecz tudzież solidna drewniana pałka z odpowiednio przyozdobionymi (w ostrza czy kolce) końcami. Zdrowie reperują nam nie puszki z napojem gazowanym, a trącące magią dziwne Niezidentyfikowane Obiekty

Kuliste. Nawet pistolet, który od czasu do czasu można znaleźć niczym nie przypomina swego odpowiednika z Eidosa - jest to bowiem zwyczajny drewniany jednostrzałowiec rodem ze swej epoki, a dodatkowych naboi czy prochu przy sobie nie nosimy. Jedyny zgrzyt w tych klimatycznych przenosinach w przeszłość, to obracające się ostrze piły tarczowej: gadget bardzo przydatny, ale w czasach rozgrywającej się właśnie walki niezbyt na miejscu. Chociaż z drugiej strony - jest to tylko umowny symbol, a po użyciu tego przedmiotu nie odpalamy na szczęście żadnej spalinowej maszynerii - zgrzyt więc ostatecznie jest niezbyt wielki. Zawsze można to zresztą zwalić na jakąś przenośną maszynę parową - już wtedy były - która nie dość, że jest przenośna, to jeszcze niewidzialna, super cicha i nie produkująca dymu... Dobra, żartowałem...

Wspomniałem o dwójce bohaterów - może nie jest to wspaniała czwórka z Fighting Forece'a, ale swoje zalety ma. Proporcje damsko-męskie zostały przy tym zachowane, co po zmniejszeniu liczebności teamu o połowę daje nam jednego przedstawiciela płci silnej i jedną reprezentantkę płci pięknej. Różnice nie polegają na szczęście tylko na samym wyglądzie. Mimo iż mamy tu na co popatrzeć, nie wygląd jest w tym wypadku kryterium najważniejszym. Choć z drugiej strony niejeden osobnik wolał będzie pewnie poobserwować zmagania niezgorszej Nadii, niż brutalne ciosy pałką w wykonaniu Ojca Ignatiusa, osobnika (jak wynika z legendy) prawie że namaszczonego, choć w zwalczaniu Zła - całkowicie bezlitosnego. Mimo jego

sporych umiejętności, nie da się bowiem ukryć, że finezyjny fechtunek w wykonaniu Nadii przyciąga wzrok jakby nieco bardziej.

Jednak wrażenia, poza czysto estetycznymi, za nikim specjalnie nie przemawiają. Mimo różnicy w uzbrojeniu, a warto zaznaczyć, że w grze - poza niektórymi combosami - ciosu ręką nie uświadczysz, zarówno szybkość jak i zadawane wrogom obrażenia niewiele się od siebie różnią. Pokrywa się ze sobą nawet znaczna część ciosów specjalnych: nie żeby wyglądały identycznie - zwracam bowiem uwagę na

różnice w dzierżonych narzędziach - ale bliskie podobieństwo jest dość uderzające. Dla wrogów nawet bardzo uderzające...

A skoro już o walce mowa, to warto ten temat rozwinąć. Jest on w końcu, jakby nie było, główną atrakcją tytułu. Wprawdzie od czasu do czasu trzeba jakąś wajchę przełączyć, by coś się tam otworzyło, ale to "robienie" mieczem tudzież pałką jest podstawą wszystkiego. Bez walki zbyt długo się bowiem nie pożyje - dba o to wskaźnik poziomu adrenalinki. Cóż, ze względu na obecność w powietrzu niezbyt przyjaznych ciału mutagenów imć Adama Crowleya, zwykli mieszkańcy mają dwa, niezbyt miłe, wyjścia: albo ich to po prostu zabije, albo staną się takimi na przykład zombiesami. A ratunek

przed tym świństwem jest dość prosty - wspomniany właśnie wysoki poziom adrenalinki. Co niestety wymaga walki. Bardzo częstej walki. Praktycznie bez przerw dłuższych niż piętnaście sekund. Poza możliwością szybkiego pożegnania się z życiem ma to jednak także i swoje zalety. Przede wszystkim, mimo sporawych obszarów do spenetrowania, niezbyt często zachodzi potrzeba zerknięcia na mapę. Nie jest to potrzebne o tyle, że nowe przejście odkrywa się praktycznie natychmiast - po stadach nowych kreatur chcących naszego samotnego mściciela w pelerynie (bądź mścicielki bez...) zjeść, rozszarpać, usmażyć czy poćwiartować nożami - ewentualnie jeszcze najzwyczajniej na świecie zgnieść.

Takie podejście do sprawy uciekającego czasu powoduje, że odnalezienie jakichś lepiej ukrytych miejsc zwanych popularnie sekretami jest zadaniem bardzo trudnym, wymagającym bądź to sokolego wzroku, bądź perfekcyjnego wręcz rozplanowania pojedynków z Nocnymi Marami - tak, by zdążyć znaleźć następnego ich przedstawiciela przed opadnięciem poziomu zbawczego hormonu. Z sekretami jest zresztą o tyle ciekawa sprawa, że sama ich nazwa nigdzie się w grze nie pojawia. Nie wiadomo więc, czy to położone na uboczu pomieszczenie jest dla gry ważne, czy też jest to właśnie jeden z przedstawicieli kryjących się w cieniach sekretów. Przynajmniej tyle dobrze, że pojawiająca się po skończeniu mapy krótka statystyka zawiera procentową liczbę zebranych przedmiotów i zabitych wrogów: daje to bowiem jakie takie pojęcie o ilości przegapionych schowków.

Mimo obiektywnych trudności w znalezieniu sekretów, warto temu niezbyt wdzięcznemu zajęciu poświęcić trochę wysiłku, bowiem kryjące się w takich miejscach przedmioty są w większości wypadków warte zachodu. Pojawiły się już wzmianki o przywracających zdrowie kulach czy wydatnie zwiększających skuteczność oręża piłach tarczowych - fachowo nazywają się one zresztą Berzerkerami i ze wspomnianą maszyną parową nie mają nic wspólnego. Poza tym nie napisałem chyba jeszcze jak one działają: well, każdy cios bronią to jedna kończyna przeciwnika mniej... czasami wystarczy zresztą tylko ten jeden cios, tak przez pas delikwenta, a już mamy ich dwóch - tyle że nie ruszających się... Po wyjaśnieniu niejasności ze

zminiaturyzowanymi maszynami parowymi pora na krótki i niezbyt kompletny opis pozostałych gadżetów.

Cóż więc mamy? Zamrażającą śnieżynkę, oślepiającą błyskawicę, świecącą oczkami czaszkę (świeci tak czerwono, że aż wrogowie rzucają się na siebie) - to tak z pozostałych, poza wspomnianymi kulami, zjawisk nadprzyrodzonych, aczkolwiek zaliczyłbym jeszcze do nich czerwoniutkie serduszko - dodaje jeden żywot do puli przypadającej na postać. Wygląda ono zresztą całkowicie normalnie, a nie jak jakieś zdeformowane jabłko symbolizujące miłość, a jako takie trudno je raczej zaliczyć do urządzeń technicznych. Z takimi mamy do czynienia w grupie drugiej, do której należy między innymi wspomniany już pistolet jednostrzałowy; poza nim natomiast: jego parolufowy odpowiednik (razi wielu wrogów, ale też tylko jeden raz), ładunki zbliżeniowe o kształcie min morskich, naczynko ze śmierdzidłem (trzyma wrogów na dystans), dynamit oraz bomby ze środkiem zapalającym.

Daje to całkiem sporą liczbę możliwych do wykonania zagrań nieczystych, ale niestety nie zawsze ratuje skórę. Podstawową wadą ulepszaczy jest bowiem ich jednorazowość, aczkolwiek jest jeden taki, który się nie kończy. Mowa o upgrade'ach broni. Na przykładzie Ojca Ignitiusa: ze zwykłej pałki-chrupałki (ta nazwa to od odgłosu łamanych kości...) przechodzi się do czegoś wyglądającego jak dwie sklecone maczugi. Albo do pałki z żeleźcami od toporów na końcach, nawet takimi obusiecznymi. Aż miło się czymś takim wymachuje. Jeśli się jeszcze dodatkowo skorzystało z Berzerkera - ech, powiadam wam, nie ma to jak porządna młócka, taka z latającymi kończynami, lejącą się krwią, krzykami ginących. (Uwaga! To nie jest literackie ubarwianie - coś takiego ma miejsce w rzeczywistości, przez co lepiej najmłodszych trzymać od tego tytułu z daleka - po co mają sobie wypaczać psychikę.) A jak to wspaniale wpływa na rozładowanie emocji...

Podobnie na samopoczucie wpływa zresztą efektowny koniec straszydła po jakimś fachowym combosie. Jest ich, jak na gierkę, w której się jeszcze chodzi, raczej sporo: ponad dwa tuziny! Daje to całkiem niezłe możliwości, zwłaszcza jeśli wziąć dodatkowo pod uwagę wspomniane wcześniej power-upsy.

Plusy:
- bardzo przyjemna nawalanka z treścią
- klimatyczna muzyka
- rozbudowane cioso-kombosy
- dwie postacie do wyboru
- dużo boosterów

Minusy:
- brak multiplayera
- krew po co lepszych ciosach nie zostaje na podłożu...
- podobnie jak truposze...

Ocena: 8

Zresztą, opanowanie ciosów jest o tyle ważne, że poza faktem, iż się nie kończą (co by dopiero było jakimś dziwnym rozwiązaniem!), tylko one są dozwolone w walce z ostatnim bossem, który jest zaprawdę niezły - walka z nim, nawet przy nieskończonej liczbie "żyć" (po wpisaniu kodów z ostatniego Actiona), do najprzyjemniejszych przeżyć nie należy. Co innego wygrana...

Skoro już do ostatecznej walki doszło, to wtrącę jeszcze, przed końcem, coś o samym terenie. Na śmiałka czeka szesnaście etapów związanych z poszczególnymi dzielnicami wiktoriańskiego Londynu. Na zbawienną moc klingi tudzież pałki czekają między innymi doki, ścieki i Opactwo Westminsterskie. Wszystko w trakcie jednej, niezwykle klimatycznej nocy, takiej z bardzo popularną londyńską mgłą, która to łącznie z muzyką (w tle której słychać szepczące głosy...)

daje nastrój jakiegoś bardzo porządnego gotyckiego horroru... Tyle że pozytywnego - w końcu my tylko niesiemy potrzebującym ulgę. Ulgę w ciężkim żywocie mutantów, których to niegodziwiec stworzył bez liku: w grze występuje ich ponad dwadzieścia odmian (czy może ras, ale z biologii..., sami wiecie). Macie więc co robić, a by nie przeszkadzać - już kończę.

Jeszcze tylko powiem jedno: szkoda, że nie ma multiplayera... to by dopiero było! No, ale jest to w końcu konwersja z Playstation, a tam się łączyć nie mogą... I tym niezbyt optymistycznym akcentem kończę - miłej młócki i oby klinga wasza, bądź pałka, posoką wrogów się zbroczyła!

CD-ACTION	
Producent:	Kalisto / Activision
Wymagania: 4W95, P133, 16MB, 2x CD-ROM, DirectX, akcelerator	**Dystrybutor:** L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.activision.com	

INFO

PORAŻKA

WORLD LEAGUE SOCCER`98

Zacznę prosto z mostu, może trochę nietypowo, ale inaczej się chyba nie da. Z olbrzymią radością uwalniam swój CD Rom z celofanu z etykietką World League Soccer 98 i z jeszcze większą radością wkładam do niego World Cup 98. To jest bodaj najlepszy komentarz do tego, co od kilku dni dzieje się na ekranie mojego monitora. Zapowiadało się całkiem nieźle. World League Soccer 98 miał być w prostej linii następcą Olympic Soccer. Pamiętacie jeszcze OS? Brakowało tej grze efektownej grafiki, ale posiadała to coś, dzięki czemu w tamtych czasach wolałem OS od FIFA 97. Posiadała niesamowitą grywalność, a jak cudownie grało się we dwóch. Tymczasem minął jakiś czas i WLS 98 okazał się krokiem w tył. I to dość zdecydowanym.

ELD

Zaczęło się obiecująco. Na ekranie pojawił się znaczek 3Dfx i miałem nadzieję, iż będzie to gra bardziej zbliżona do FIFA 98 niż do Puma World Soccer. Niestety, już bardzo źle wyglądające menusy wprowadziły mnie w zakłopotanie. Czy to aby na pewno mamy koniec lat dziewięćdziesiątych? Ponieważ EA Sports wykupiła na własność wszystko, co wiąże się z Mistrzostwami Świata we Francji, w WLS 98 możemy pograć jedynie w kilka lig krajowych. Jest trochę czołowych lig europejskich, amerykańska i japońska. Wyboru raczej dużego nie ma. Humor poprawił mi się po zobaczeniu składów drużyn. Ponieważ nazwiska są nieprawdziwe, powstały różne zabawne dziwolągi. Najbardziej do gustu przypadło mi „nowe" nazwisko Fowlera, a mianowicie Fowlek (za ewentualne ofiary pęknięcia ze śmiechu odpowiedzialności nie biorę - ELD). Opcje definiowania naszej drużyny są więcej niż skromne. Tylko kilka ustawień i... to wszystko. Słowem - lipa, szarych komórek raczej w tym przypadku nie użyjemy.

No, ale obie jedenastki wybiegają na murawę i wrażenie graficzne w tym momencie jest całkiem nieźle. W sumie dość przeciętnie, choć widać moc 3Dfx. Trybuny mają kibiców, boisko dwie bramki, a piłkarze po dwie nogi, czyli wszystko jest na miejscu. Mogło być gorzej ;-). Gwizdek! I mój humor znów zdecydowanie się popsuł. Chodzi mi głównie o sposób poruszania się zawodników. Podobno obiektem „motion capture" był Les Ferdinand, ale jeżeli rzeczywiście - to wypadł nadspodziewanie słabo. Jeszcze jako tak, w miarę naturalnie, interweniują bramkarze, ale pozostali piłkarze grają raczej komicznie. Nie dosyć, że zawodnicy poruszają się nienaturalnie, to jeszcze powoli. W czasie kiedy przebiegają boisko wszerz, zdążyłbym skoczyć do sklepu po ciastka i zaparzyć sobie herbatę. Nie istnieje nic takiego jak taktyka. Każdy piłkarz biega gdzie chce, przez co panuje na boisku nieopisany chaos. Chociaż komputer chwilami gra ładnie. Wychodzą mu składne (bo szybkie na pewno nie są) akcje i efekciarskie strzały. Gorzej ze skonstruowaniem jakiejś akcji przez nas. Tam, gdzie powinien być czekający na podanie napastnik, jest przeważnie sama trawa. Za to gdzieś indziej obok siebie stoi trzech - czterech naszych piłkarzy. Taki mały bug, a jakże utrudniający nam granie... Ale dla wytrwałych, którym to nie przeszkadza, autorzy przygotowali kolejną „niespodziankę": sterowanie! My naciskamy swoje, a zawodnicy i tak reagują po swojemu. Celne podania w tej dziedzinie są majstersztykiem. Do odpowiedniego kolesia trafia mniej więcej co piąte podanie!

Co więc można powiedzieć pozytywnego o rozgrywce? Chyba to, że czasami padają piękne bramki. Wrzutka, przewrotka i piłka, odbijając się pięknie od poprzeczki, zatrzymuje się w siatce. Dużą niespodziankę sprawiły mi rzuty wolne. Otóż możemy sami ustawiać mur! Sprytnie pomyślane. Kolejną awarią jest sama oprawa spotkania. Najbardziej denerwujące są napisy w stylu „free kick" lub „goal kick". Falują bez sensu po całym ekranie. Równie denerwujące są sytuacje ze spalonym. Po każdym jego odgwizdaniu pokazywana jest powtórka sytuacji z boku. Często wtedy widać, że spalonego na 100% nie było. O samych powtórkach także muszę napisać kilka cierpkich słów. Kiedy zaczną się po bramce, to nie mogą się skończyć. Bramka jest powtarzana x razy i nieważne, że i tak na tych powtórkach niewiele widać. Albo deszcz - zwróćcie uwagę, gdy gracie w ulewie, na kierunek z jakiego padają krople - tzn. w momentach gdy macie piłkę i gdy piłkę przejmuje przeciwnik. Prawda, że ciekawy efekt? - deszcz pada od razu z innego kąta! A gdy piłka jest w rękach bramkarza - deszczyk pada pionowo...

Ważną sprawą w grach sportowych jest dźwięk. Niestety i tym razem WLS 98 wypada żenująco. Komentarze są drętwe i bardzo często się powtarzają. Zaś słysząc odgłosy z trybun, czułem się jak w jakimś buszu. Cały czas dobiegają stamtąd tam-tamy. Poważnie! Podsumowanie napisałem w zasadzie we wstępie (którego nie było). Od czasu Olympic Soccer poprawiono grafikę, gubiąc gdzieś po drodze grywalność. Dlatego gra jest po prostu słaba i szkoda na nią czasu i klawiatury. Lepiej, Czytelniku, kup World Cup 98 i oddaj się wakacyjnej rozkoszy grania. ■

Plusy:
- obsługa 3Dfx
- ładne bramki
- ustawianie muru

Minusy:
- dźwięk!!!
- spalone
- powtórki
- sterowanie
- brak założeń taktycznych
- brak prawdziwych nazwisk piłkarzy
- deszcz

Ocena: 5

INFO

Producent: Silicon Dreams/EIDOS

Wymagania: P90, 16RAM, CDx4, WIN 95, SVGA, karta muzyczna

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.eidosinteractive.com

Wyrzutki

Forsaken

Spadkobierca Descenta pojawił się już na łamach Actiona przynajmniej raz, w postaci dłuższej zapowiedzi. Zapowiedzi zresztą bardzo pozytywnej, aczkolwiek opartej na materiałach prasowych i oględzinach jedynego dostępnego wtedy działającego materiału, czyli rolling-demo. Teraz jednak nadszedł dla Forsakena czas sądu ostatecznego, gdyż w redakcji wylądowała najpierw wersja nieco okrojona, ale za to już w pełni playable, a zaraz za nią to, co stanowi główną pożywkę każdego komputerowego maniaka - kompakcik ze wszystkim, co twórcy mają do zaoferowania.

McDrive

A trochę tego tam jest. Na krążku znalazło się miejsce na szesnaście misji dla pojedynczego gracza, niewiele mniejsza liczba tych zaprojektowanych specjalnie do rozgrywek sieciowych, oraz pojazdów, zasiadających w nich wyrzutków i ich niezgorszego arsenału. Bo na co jak na co, ale na bronie zwrócono uwagę szczególną - bardzo słusznie zresztą, bo cóż jest w końcu w strzelankach FPP ważniejsze? No, może prócz leveli? Sami więc widzicie, dlaczego pozwolę sobie teraz poświęcić parę znaków na ich opis.

W telegraficznym skrócie: pół tuzina broni strzeleckich, tyle samo rakietowych i na dodatek ze trzy rodzaje min. Czyli w sumie niby "tylko" piętnaście sztuk, ale nie jest to cała prawda. Dochodzą do tego jeszcze bowiem trzy poziomy upgrade dla konsumentów naboi, przez co różnych efektów jest już około dwudziestu siedmiu! Niby fakt, że jak najszybciej chce się zdobyć najlepszego powera, ale tak lekko to nie ma, więc słabsze systemy też trzeba umieć wykorzystywać. Tak źle jednak też nie jest, bo siła broni jest wspólna dla wszystkich "narzędzi".

A te pozwolę sobie teraz opisać nieco dokładniej - w końcu lepiej wiedzieć czym wrogów ugryźć i czym gryzą oni.

Na początek zwykły, standardowy i niezbyt mocny Pulsar, z którym wyrusza się na poszukiwania. Później na szczęśliwców oczekuje jednakże Suss Gun faszerujący przeciwników prawdziwą ulewą ołowiu, Transpulse z energetycznymi pociskami odbijającymi się od ścian oraz Trojax z siłą zależną od czasu ładowania. Gdzieś po drodze znaleźć można także Laser rażący na bardzo duże odległości, z

bardzo niezłym zresztą skutkiem, i miotacz ognia do bliższych kontaktów - tak, by przełamać lody pierwszego spotkania...

Z podobną różnorodnością mamy do czynienia także w przypadku rakiet. Są i głupiutkie lecące przed siebie, i naprowadzane na podczerwień; pułapka magnetyczna utrzymująca nieszczęśnika w miejscu - w roli tarczy - i Tytan robiący prawdziwy armageddon w epicentrum wybuchu. A do tego Multiple Rocket Luncher wystrzeliwujący pełną salwę w ułamku sekundy i Scatter Missile przeznaczony jakby specjalnie do deathmatchów z czających się za rogiem gostkami. To już prawie wszystko, czeka jeszcze tylko mały składzik min: do wyboru standardowe Purge Mines wybuchające przy bezpośrednim kontakcie, Pine Mines faszerujące wroga rojem rakiet i Quantum Mines będące takim stacjonarnym odpowiednikiem Tytana.

Cały ten arsenał ma tylko dwie zasadnicze wady: wszystko kończy się w zastraszająco szybkim tempie - zwłaszcza z upgrade'ami - a poza tym w wypadku śmierci możemy się z tymi wszystkimi goodsami praktycznie rzecz biorąc pożegnać. Niby bowiem można pozbierać szczątki, ale wcześniej zdąży to już zazwyczaj zrobić nasz przeciwnik. Choć z drugiej strony - czyż jest lepszy sposób na szybkie zwiększenie swych stanów posiadania, niż trafienie na pobojowisko?

Skoro już o pobojowiskach mowa. Plansze może w porównaniu do Descenta zbytnią wielkością nie grzeszą, ale za to wykonanie - niebo a ziemia! Engine nie jest wprawdzie tak zaawansowany, jak dajmy na to Quake'owski, ale dzięki bardzo dobrym, a przede wszystkim dokładnym teksturom, na brak szczegółów

narzekać nie można. A to, że nie są one trójwymiarowe, w ogniu walki raczej nie przeszkadza, bo uwagę zwraca się i tak głównie na wraże pociski. Zresztą do czego by się one przydawały??? Bez nich jest i tak na czym oczy zawiesić! Tajne bazy we wnętrzach teoretycznie nieczynnych wulkanów, dna oceanów, siłownie atomowe czy nawet "niewinne" metro - wszystko to kopie! A i pokręcone jest jak diabli!

O prawdziwej niewinności nie ma jednak mowy: wszędzie czają się systemy obronne pozostawione przez Flotę (po dokładny rys historyczny odsyłam wspomnianego już wcześniej artykułu w dziale "W przygotowaniu") oraz pozostali, żądni łupów zbieracze. Tu nie ma miejsca na sentymenty, liczy się tylko Kryształ - znalezisko bardzo rzadkie i nad wyraz cenne. Warto się także porozglądać za sztabkami złota, które i są może mniej cenne, ale za to

towarzyszy im bardzo jasny przelicznik, bo złoto = dodatkowe życie. A tego nigdy za wiele! Zaczynamy wprawdzie zabawę z zapasem pięciu istnień, ale przy tak gęstym upakowaniu niezbyt przyjaźnie nastawionych obrońców jest to o wiele za mało, nawet zresztą przy perfekcyjnym nosie do Żółtego Kamienia, i gdyby nie Save, gra stałaby się arcytrudna. Tak natomiast jest "tylko" wymagająca. Ale wychodzi jej to na zdrowie. W końcu przyjemniej jest nawet po raz trzeci z rzędu próbować rozwalić tego wrednego robota, niż latać na oślep w przepotężnych, pustych korytarzach Descenta. Tutaj bowiem to nie one, mimo iż także w pełni trójwymiarowe, są głównym wrogiem. Ten jest bowiem w pełni namacalny, łatwo widoczny i jak najbardziej do pokonania - czego o pustych korytarzach powiedzieć się już nie da...

A co śmieszniejsze, do listy wrogów dopisać wypada także i uciekający na wielu planszach czas. Zrobiony o tyle perfidnie, że przy takim na przykład wybuchu reaktora i tak tracimy cały ewentualny zapas wskrzeszeń. Cóż, gdyby nie wspomniany Save...

Dajmy już jednak spokój pojedynczej rozgrywce, w końcu jest jeszcze dostępna opcja multiplaya. I to całkiem porządna, na jeszcze porządniejszych planszach. Przede wszystkim nie ma na nich jakichś bezpiecznych miejsc - wszędzie prowadzą przynajmniej dwie różne drogi. Unika się dzięki temu problemu z zabarykadowanym gostkiem, bo nic nie stoi na przeszkodzie, by zajść go z innej strony i wypalić z MRL czy Titana... No, chyba że się wcześniej zdołał zabezpieczyć minami, ale te można w końcu rozwalić. A że w tym czasie zdoła zmienić miejsce pobytu? Well, kto powiedział, że jest lekko?

Gra sieciowa to jednak nie tylko bezmyślna - jeśli chodzi o brak innych celów niż zaliczenie jak największej liczby zabitych - rozwałanka. Jest jeszcze choćby i team play. Zrobiony zresztą, że się tak wyrażę, z głową. Członkowie teamu wiedzą bowiem na bieżąco, gdzie znajdują się ich sprzymierzeńcy. I to bez mapy, której w multiplayu (także) nie ma. A patent jest bardzo prosty - na HUDzie wyświetlana jest nazwa obszaru, w którym oni aktualnie przebywają. Rozwiązanie prawie że prymitywne, ale po krótkim treningu działa bardzo sprawnie! Nie trzeba przy tym przerywać walki, by spojrzeć na mapę czy wysłać talkiem komunikat - na to brakuje zresztą z oczywistych względów czasu.

No ale prócz teamów jest jeszcze taka na przykład zabawa w łowców nagród. Ot, nad jednym z delikwentów pojawia się piękna trójkolorowa tarcza - wiadomo w jakim celu. Za jego eliminację dostaje się dużo więcej punktów niż za anihilację pozostałych graczy. To dopiero jest zabawa! Patrzeć jak gostek w popłochu chce się gdzieś schować! To jednak nie

wszystko: co powiecie na standardowe Capture the Flag czy Flag Chase? Albo ulepszone Bounty Hount - z dodatkowym podziałem na teamy? Jest gdzie się rozerwać, zwłaszcza przy grających naraz szesnastu zapalonych wyrzutkach! No i nie trzeba przy tym siedzieć w jednym pomieszczeniu, bo przez Internet też to wszystko w miarę bezproblemowo chodzi. Jedyna wada multiplaya to niestety wymóg, by każdy z graczy dysponował własną kopią Forsakena...

Ale zapewniam, że warto! Tak odjazdowej strzelanki w pełnym 3D jeszcze nie było, a i pewnie przez pewien czas nie będzie. Którym to optymistycznym akcentem chciałbym całość zakończyć. Po co czyjąś agonię przedłużać... ■

Plusy:
- grafika!
- grafika!!
- i jeszcze raz grafika!!!
- plus niezgorsza muzyka
- no i odjazdowy multiplayer

Minusy:
- poziom trudności
- brak mapy
- ten multiplayer wymaga tylu krążków, ilu jest graczy...

Ocena: 8

CD-ACTION

Producent: Acclaim

Wymagania: W95, P133 (P100 z akceler.), DirectX 5.0, CD-ROM x4

Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703

Internet: http://www.forsaken.com

INFO

Młodszy brat Chessmastera

USCF Chess

Uwielbiam szachy. Mimo to jednak recenzja programu szachowego jest pracą wyjątkowo trudną. Zasad oceniać nie można, a cała reszta to jedynie oprawa do nich. Z kolei to, jak radzi sobie z rzeczonymi regułami program (krótko mówiąc - poziom jego gry) teoretycznie mogę ocenić, ale tylko do pewnego stopnia. Mianowicie rozróżnię grę żenującą, średnią i dobrą, przy czym w kategorii "dobra" plasują się wszystkie programy zdolne wygrać ze mną na poziomie "easy" (co nie znaczy, że zawsze wygrywają). Siłą rzeczy trudno mi ocenić jakość wyższą, gdyż moje umiejętności są zbyt niskie (choć jak na amatora radzę sobie nieźle). Przy tym powyższy tekst dotyczy wyłącznie programów dla amatorów (choć nie wiem, czy można jeszcze nazwać tak ostatniego Chessmastera), bo reszta od Fritza poczynając a na Deep Blue kończąc to "zabawki" zdecydowanie nie na mój poziom. Na szczęście dla komputerowych szachistów, a na złość moim możliwościom oceniania, wszystkie tworzone obecnie aplikacje "amatorskie" mogę zakwalifikować jako dobre (odnośnie poziomu gry oczywiście).

LORD Y

USCF Chess firmy Interplay również kwalifikuje się do tej kategorii. Program reprezentuje niezłe algorytmy i wygrać z nim niełatwo. Trudno mi powiedzieć, czy jest pod tym względem lepszy od Chessmastera 5500, który jako najnowszy produkt siłą rzeczy stał się standardem, ale to, że programiści z Interplay nie chwalą się, że ich algorytmy są lepsze niż we Fritzu (co głosili autorzy Chessmastera) wcale nie musi o niczym świadczyć. W każdym razie ktoś, kto szuka wysokiego poziomu gry, na pewno nie zawiedzie się na USCF Chess.

Pora na oprawę. Tutaj niestety jest gorzej. Jedyną przewagą USCF Chess nad Chessmasterem jest to, że twórcy porozumieli się z Amerykańską Federacją Szachową (stąd tytułowy skrót: United States Chess Federation). W związku z tym USCF Chess jest jedynym komputerowym programem szachowym mającym akceptację tej instytucji, przy czym nie jest ona wyłącznie nominalna - punktacja osiągnięta w grze jest respektowana przez Federację i może być używana w turniejach przez nią organizowanych (przy czym chodzi o turnieje "normalne" - z pionkami i szachownicami, bez udziału komputera). Z

pozostałych dodatków oferowanych przez Chessmastera mamy grę po sieci lokalnej i przez Internet, a także możliwość zapisania stanu szachownicy w formacie BMP, co umożliwia przesłanie jej E-Mailem (klasyczny PBEM), ale

nie ma już zapisu planszy w trybie tekstowym, co posiadał Chessmaster. Rozbudowany tutorial i biblioteka otwarć to rzeczy, które ma już każdy nowy program i w każdym te opcje są podobnej (wysokiej) jakości. USCF Chess również je posiada i również ich jakości nie można nic zarzucić. Tutaj kończą się przewagi i podobieństwa. Z pozostałymi cechami jest kiepsko. Zacznijmy od grafiki i muzyki, choć to w sumie najmniej istotne w grze typu szachy. Mimo to chyba każdy zgodzi się ze mną, że lepiej mieć niż nie mieć, oraz mieć dobre niż gorsze. Otóż muzyki, której w Chessmasterze było sporo i dobrej (klasyka muzyki poważnej), tu nie ma w ogóle. Natomiast obszernej kolekcji plansz i figur (3D i 2D) z Chessmastera USCF Chess przeciwstawia pięć zestawów 2D i cztery 3D

(plansz i "otoczenia" nie można zmieniać w ogóle), przy czym ich jakość (niska rozdzielczość i nieczytelność, zwłaszcza w 3D) jest dużo gorsza niż u konkurencji. Jeśli już o grafice mowa, to również interfejs (graficzny) jest niezbyt funkcjonalny i czytelny, czego o Chessmasterze powiedzieć się nie dało. Na dodatek program instalacyjny i czołówka to już po prostu ohyda (ich wygląd - funkcjonalność jest OK), a powolność uruchamiania programu (konieczność oglądania kolejnych plansz z logo gry, a następnie firmy, które wczytują się niezbyt szybko) też potrafi zirytować, zwłaszcza na wolniejszym komputerze.

No cóż. Recenzja wygląda na "rzeźniczą", tzn. sukcesywne mordowanie programu. Jednak wbrew pozorom jako aplikacja szachowa USCF Chess nie jest zły. Grafika czy muzyka nie są tu przecież sprawą aż tak istotną. Jednak jeśli przy okazji w niczym nie przebija on produktu dużo lepszego właśnie w tych dziedzinach, a kosztującego mniej więcej tyle samo, to wybór jest oczywisty. Na dodatek, jeśli dzieło konkurencji posiada też kilka (wprawdzie niezbyt ważnych, ale...) cech, których USCF Chess nie ma, to wybór jest oczywisty. Takie już są brutalne prawa rynku. Z dwóch produktów równej jakości wybieramy ten lepiej opakowany. Dlatego też wszystkim miłośnikom komputerowych szachów generalnie poleciłbym raczej Chessmastera, chyba że zależy im na oryginalnej punktacji USCF. Jest to bowiem jedyna przewaga recenzowanego programu nad ostatnim dziełem Mindscape'a.

PS. Przy okazji "dostanie się" również dystrybutorowi, który zdążył już narazić mi się, gdy kupiłem polską edycję Warcraft 2. Otóż napis na pudełku "Instrukcja w języku polskim" najwyraźniej należy czytać jako: "Maksymalnie skrócona i obcięta instrukcja wydana na papierze dużo gorszym niż oryginał, a przy tym niezbyt rewelacyjnie przetłumaczona na język polski". Całe szczęście, że ktoś pomyślał i w pudełku znalazłem również pełną instrukcję angielską, bowiem w przypadku Warcrafta nie umieszczając jej tam, dystrybutor pozbawił polskich graczy min. pamiętników Ogrima Doomhammera.

Plusy:
- punktacja uznawana przez USCF
- w miarę wysoki poziom gry komputera
- biblioteka otwarć i tutorial

Minusy:
- grafika i brak muzyki
- interfejs
- poza punktacją, nic nowego w stosunku do CM 5500
- "polska instrukcja"

Ocena: 5

CD-ACTION INFO

Producent: Interplay

Wymagania: Windows 95, 16 MB RAM, SVGA

Dystrybutor: CD Projekt tel.(022) 250703

Internet: http://www.interplay.com

Obcy raz jeszcze...

Space Hulk Vengeance of the Blood Angels.

Druga część komputerowego SpaceHulka zatytułowana „Vegeance of the Blood Angels", wydana w 1995 roku przez firmę Electronic Arts, spotkała się z chłodnym przyjęciem wśród komputerowych graczy, ze względu na kiepską grafikę (nawet jak na tamte czasy). Z otwartymi ramionami przyjęli ją natomiast wielbiciele Warhammera 40000.
Stało się tak, ponieważ gra oferowała wyśmienity klimat, całkiem niezłą grywalność, a przede wszystkim zawierała wszystkie misje z oryginalnego, planszowego Space Hulka, no i była w 100% zgodna z oryginałem (widać „rękę" Games Workshop).

ŁUKASZ BONCZOL

Jako że na łamach CDA SH pojawił się wieki temu, postanowiłem go nieco przybliżyć tym graczom, którzy nie mieli jeszcze okazji się z nim zetknąć. Tym bardziej, iż SH2 została ostatnio wydana ponownie przez firmę IPS Computer Group, w ramach „Zielonej Serii". Okazja jest o tyle kusząca, że cena nowego wydania jest wielce niewygórowana (w jednej z wrocławskich hurtowni można ją nabyć za 20 zł ! w innych sklepach cena jest niewiele wyższa.) Wreszcie nadeszła przełomowa chwila i oryginalną grę wraz z pudełkiem, instrukcją etc. możemy kupić po cenie niższej od pirackich programów na giełdzie. Grzechem byłoby nie skorzystać z tak wyśmienitej okazji!

U góry:
Sympatyczny genokrad zaraz wypruje nam flaki.

Zacznijmy od podstaw. Jak już wspomniałem, rozgrywka osadzona jest w świecie Warhammera 40K. W odległej przyszłości tysiące zakonów Space Marines walczą w przestrzeni kosmicznej z wrogami Wiecznego Imperatora. Stu najlepszych marines w każdym zakonie tworzy kapitułę. Nazwani braćmi Terminatorami dostępują oni zaszczytu noszenia potężnej steelplastowej (to taki materiał) zbroi. Na sam jej widok większość przeciwników znika w siną dal, ciągnąc za sobą tuman kurzu. Gdy pewnego razu w pobliżu jednej z imperialnych planet pojawia się wrak statku kosmicznego, który zaginął wiele setek lat temu w przestrzeni warpowej, do jego zbadania zostaje wysłany... No zgadnijcie sami...

Tak jest: oddział Braci Terminatorów pochodzących z zakonu Krwawych Aniołów, z Tobą, graczu, na czele! Teraz to już klasyczny horror. Na pokładzie, a właściwie na ścianach i suficie odnajdujesz bezkształtną, czerwoną masę, która kiedyś była załogą statku. Wkrótce pojawiają się i sprawcy tego zamieszania. Obcy zwani Genestealers (Genokrady) to prastara rasa, która nie wykształciła własnej technologii (ale za to bardzo duże zęby i pazury) i żeruje na podbitych cywilizacjach. Nie chcę teraz omawiać całego procesu rozmnażania się Genokradów, bo jest on naprawdę rozbudowany. Zdradzę jedynie, że poczwary te są jak zaraza i jeżeli tylko wrak dotrze do zaludnionej planety (a ma już bardzo blisko), to jedynym rozwiązaniem będzie pacyfikacja wszystkiego, co się na niej znajduje (czytaj - bombardowanie nuklearne). Jedynym wyjściem jest wysadzenie statku w powietrze lub wysłanie go z powrotem do przestrzeni warpowej. Przed tobą szereg misji do wykonania. Na początku jesteś jednym z „szeregowych" i musisz jedynie wykonywać rozkazy (czujesz się przy tym jak członek oddziału antyterrorystycznego podczas akcji - to jest to!), później będziesz mógł samodzielnie pokierować grupą Terminatorów. Akcję obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby (FPP), lecz nie ludź się, iż masz do czynienia z kolejnym klonem Dooma lub Quake. Tutaj, zamiast naciskać spust, trzeba tęgo poglówkować! Inaczej szybko skończy ci się amunicja. Terminator do najszybszych i najzwinniejszych nie należy, toteż samą sprawnością manualną nic nie wskórasz. Wszystko sprowadza się do takiego rozstawiania oddziału, aby żaden gad nie mógł zaskoczyć cię od tyłu. A nie jest to takie łatwe. Sprawę utrudnia fakt, iż korytarze tworzą istny labirynt z drzwiami (kilka rodzajów), przełącznikami i wieloma innymi przełącznikami. Jeśli celem misji jest pokrycie jakiegoś pomieszczenia płomieniami, musisz stale pamiętać, aby przeżył co najmniej jeden gość z miotaczem i aby nie skończyła mu się amunicja.

Sterowanie jest prościutkie. Do twojej dyspozycji oddano zaledwie kilka rozkazów, które w zupełności wystarczają do sprawnego kierowania oddziałem. Właściwie bez instrukcji można nauczyć się grać w niecałe dziesięć minut. Nie oznacza to, że sama gra jest łatwa - wręcz przeciwnie. Jeżeli miałbym o jakiejś produkcji powiedzieć, że przeciwnicy są w niej wyposażeni w sztuczną inteligencję, to Space Hulk będzie właśnie taką grą. Tutaj rzeczywiście widać, co się dzieje z mocą obliczeniową zaoszczędzoną na grafice. Obcy są niezwykle inteligentni. Nie pchają się pod lufę jak popadnie. Często zbierają się w grupy i przeprowadzają skoordynowane ataki. Potrafią zajść człowieka od tyłu, wystawiać wabiki, czaić się za załomem korytarza, czekać cicho u wylotu szybu wentylacyjnego aż nieświadomy Terminator przejdzie pod nim. Przy tym jest ich tyle (ciągle jeszcze brzmią w mych uszach te komunikaty „There are hundreds of them...", „I can't shake them...", „ My bolter is jammed...", „For glory of the Empire... Aaaaarrrrrrghhh..."). Nastrój budowany przez grę jest naprawdę zabójczy. Nikomu nie życzę (albo wręcz przeciwnie - tylko trzeba mieć mocne nerwy, ochronę z pleksi na monitorze i odsunąć na bok wszystkie ciężkie i ostre przedmioty) grania samemu w ciemnym pokoju. Twoi towarzysze bez przerwy krzyczą do ciebie: „Jest za tobą...", „Dwóch za rogiem...", „Masz jednego z lewej". Jeżeli usłyszysz komunikat ostrzegający przed zbliżającym się z prawej Obcym, to on rzeczywiście tam jest. To nie jest czcza gadanina i naprawdę ułatwia życie (czytaj - przeżycie). Oprócz standardowych Obcych w mrocznych korytarzach spotkasz też między innymi Magów, Patriarchę, a nawet Chaos Space Marines. Na szczęście nie walczysz gołymi rękami. Do twojej dyspozycji oddano szereg broni zaczerpniętych prosto z Warhammer 40K Wargear. Są wśród nich piły mechaniczne, pazury miecze i tarcze energetyczne, miotacze płomieni, wielolufowe działka rotacyjne i wiele, wiele innych. Bardzo pomocnym urządzeniem jest skaner, który niczym wykrywacz ruchu w kinowym „Obcym" głośnym pikaniem informuje nas, że jakiś Genokrad właśnie zdecydował się zjeść nas na śniadanie.

Grafika jest zdecydowanie najsłabszą stroną gry. Wszystkie ściany stykają się pod kątem prostym (ale nie jest to wada, bo tak też jest w planszowym Space Hulku). Tekstury je pokrywające są w porządku i dobrze oddają wygląd kosmicznego wraku. Gorzej jest natomiast z wszelkimi wybuchami, płomieniami i postaciami. Te oparto na sprite'ach, co sprawia, że wyglądają naprawdę żałośnie. Irytujący jest brak efektu rozświetlania pomieszczenia przez lecący pocisk. A pędząca na ciebie pikseloza, symbolizująca Genokrada, wywołuje płacz i zgrzytanie zębów. Lepiej jest w momencie gdy dojdzie do walki wręcz. Wtedy gadzina z płaskiej tekstury przekształca się w trójwymiarowy, renderowany obiekt, który naprawdę robi (przerażające) wrażenie. Szczególnie efektownie wyglądają wyładowania elektryczne po trafieniu wroga rękawicą energetyczną. Rozdzielczości są dwie: VGA i coś, co nazywa się w menu „maximum screen resolution", i jest w rzeczywistości czymś w rodzaju mocno rozmytego VGA. Z odległości jednego metra wygląda to całkiem przyzwoicie (ale poniżej Pentium 133 chodzi wolno).

Podsumowując: Grafika przypomina o leciwym wieku programu, ale wszyscy, którzy (tak jak ja) zakochają się w klimacie gry, przestaną zwracać na nią uwagę. W zupełności rekompensuje ją rewelacyjny dźwięk, świetna muzyka i bardzo dobra sztuczna inteligencja komputera (no i oczywiście cena!). Polecam gorąco wszystkim zapaleńcom Warhammera 40K tę grę (oni to mogą śmiało dodać do oceny jeden punkt). Inni też mogą spróbować, ale dla nich nie będzie to już tak rewelacyjne przeżycie (choć tego wam życzę)...

Plusy:
- Sterowanie
- Klimat
- 100% zgodności z oryginałem
- Dźwięk
- Cena!!!
- Sztuczna inteligencja wroga

Minusy:
- Grafika
- Płynność w SVGA na słabych Pentium

Ocena: 6

Producent: Electronic Arts

Wymagania: Win'95, CD ROM, 486 DX2/66, 8 MB RAM

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.ea.com

INFO

W magicznym królestwie

Realms of Arkania (Blade of Destiny, Star Trail)

TopWare to firma znana przede wszystkim z dobrych jakościowo i tanich gier. Tym razem ekipa ta uraczyła wszystkich roleplejowców wspaniałym prezentem - dwoma częściami trylogii Realms of Arkania. Dwa pierwsze „odcinki" tej gry (bo to one są sprzedawane w zestawie) nie są może najnowszymi produkcjami, ale nadal warto w nie zagrać, szczególnie że należą one do zamierającego już chyba gatunku klasycznych RPG.

YASIU

Klasycznych, to znaczy z widokiem z oczu drużyny, z całym mnóstwem statystyk, potworów i różnoroakich questów. Ważna jest również wielkość i spójność świata, w którym odbywa się gra, a i temu nie można tu niczego zarzucić, bowiem jest on dopracowany w każdym szczególe. Dowodem na to może być ogromne zaangażowanie wielu niemieckich graczy, którzy specjalnie dla potrzeb systemu Das Schwarze Auge (czarne oko), na którego zasadach opierają się opisywane gry, stworzyli specjalne bazy danych gromadzące wszystkie informacje od wszystkich graczy z całego kraju. Dzięki temu wiadomo, co do kogo należy, gdzie się biją itp. Jednak nie to jest najważniejsze dla gracza komputerowego, który raczej nie będzie miał z tym wiele wspólnego. Istotne jest to, że system

ten jest naprawdę dobry, a jego komputerowa konwersja nie odbiega zbytnio od oryginału (i to nie tylko jeśli chodzi o zasady - mam na myśli także świat). W obu częściach gracz może wybrać uproszczony tryb rozgrywki, w którym podawane są tylko statystyki postaci, lub zaawansowany - gdzie każda z nich posiada od groma umiejętności i statystyk. Wprawdzie wiele z nich nie znajduje zastosowania w grze - ale liczy się dokładność. A jeśli już mowa o postaciach, to drużyna może się składać maksymalnie z sześciu osób stworzonych przez gracza praktycznie od zera. Tworzenie „charakterów" pomimo wielu statystyk jest bardzo proste - wybieramy sobie jeden z kilku archetypów, następnie próbujemy podnosić jego umiejętności (zarówno te normalne, jak i magiczne) i już... Postać władająca czarami ma ich naprawdę dużo do wyboru, ale niestety ciężko jest się zorientować, do czego niektóre służą. Jest to główna wada tego zestawu - nieumieszczenie oryginalnej instrukcji, w której zawarte było naprawdę dużo potrzebnych w grze informacji. Starzy wyjadacze powinni sobie tu poradzić, ale początkujący gracze mogą mieć problemy.

Za wadę mogą też niektórzy uznać niezbyt rewelacyjną grafikę w niskiej rozdzielczości i dźwięk, które w dzisiejszych czasach naprawdę nie zachwycają, ale da się jakoś z nimi żyć - bo to, co dzieje się w grze naprawdę wciąga. Gracz ma praktycznie absolutną swobodę w tym co robi, ale zrealizowanie celu gry wymaga pewnych posunięć, które są po prostu zakodowane w scenariuszu. Jednak nawet pomimo tego nie odczuwa się za bardzo liniowości. Szczególnie w drugiej części, gdzie w przeciwieństwie do pierwszej gracz może poruszać się po mapie w prawie dowolny sposób (w części pierwszej tylko z miasta do miasta). Podróże, których w grze nie brak, są mocno urozmaicone i gracz rzadko się nudzi. Poza tym spotyka się tu możliwości, których po prostu nie ma w innych grach. Na postojach możemy (a nawet musimy) wystawiać warty, wysyłać ludzi na poszukiwanie wody i jedzenia, a także możemy szukać ziół, które mają w grze dość szerokie zastosowanie (np. w leczeniu chorób). Dość rzadko w dzisiejszych grach jest również spotykane takie nagromadzenie różnych umiejętności, których odpowiednie użycie może znacznie wzbogacić drużynę lub też wyprowadzić ją z ciężkich opresji. A tego w obu grach nie brak - na początku największym problemem będą walki (których pod żadnym pozorem nie wolno polecać komputerowi) rozgrywane na podzielonej na kwadraty planszy w turach. Potem więcej problemu sprawią zagadki, które naprawdę potrafią być skomplikowane i będą niemałym wyzwaniem dla grającego. Ale to dobrze, że gra nie jest zbyt łatwa - dzięki temu nie nudzi się za szybko, a ukończenie obu jej części zajmie trochę czasu.

Nowe wydanie różni się od starego właściwie tylko tym, że gry są umieszczone na płytach CD, na których jako bonus nagrano ścieżki audio dość znacznie jakością odstające od oryginalnych dźwięków (oczywiście in plus). No, brak konkretnego manuala też można uznać za różnicę a jednocześnie, jak już wspomniałem - za wadę. A jeśli już o wadach mowa, to niektórym może się nie spodobać to, że pierwsza część „chodzi" tylko pod DOS'em no i wyglądem (przynajmniej miast i podziemi) przypomina trochę serię Bards Tale, która jest już właściwie zabytkiem. Ale nie ma się co przejmować - dwie pierwsze części Realms Of Arkania to porządne gry, w które powinien się zapatrzyć każdy miłośnik RPG. Zachętą będzie zapewne cena, która wynosi niecałe 50 zł za dwie części.

Plusy:
- cena (dwie gry za 50 zł!!!)
- grywalność
- niskie wymagania sprzętowe

Minusy:
- grafika ciężko zniosła upływ czasu
- dźwięk też...

Ocena: 6

CD-ACTION

Producent: Allic Software

Wymagania: 486/CD-ROM/VGA/8MB RAM

Dystrybutor: TopWare tel. (012) 3212

Internet: http://www.topware.com

INFO

służy do grania

DNI TARGET'a - TARGET DLA WSZYSTKICH

09, 10.07

Witamy w świecie 3D wraz z elementami role playing!
Wchodzisz w świat pełen zawodowych "czyścicieli". Wokół ciągle coś wybucha, płonie lub ktoś znika. Ty wiesz, że nie możesz się wycofać.
Przed tobą 10 wielopoziomowych misji, 10 aren stworzonych specjalnie do pojedynków pomiędzy kilkoma graczami. Możesz wykorzystać aż 16 rodzajów broni oraz pomoce w postaci motocyklu, karabinu snajperskiego, lornetki, noktowizora, kombinezonu azbestowego i wszechpomocnej apteczki.
Pamiętaj, że twoi wrogowie nie śpią ...

Wszystkich, którzy chcą zmierzyć się w sieci z innymi graczami zapraszamy do sklepów i kawiarni internetowych na terenie całej Polski.

TARGET

Cena tylko 59,90 zł !

Sklepy:

CORSO COMPUTER Al. Wyzwolenia 12, Szczecin
DOKUMENT - EUROMARKET ul. Noklowiczlińska 35, Gdynia
ALTER Al. 23 Stycznia 18, Grudziądz
MAWIX ul. Jana z Kolna 2, Gdynia
WALDI ul. Św. Mikołaja 56/57, Wrocław
WALDI ul. Podwale 36/37, Wrocław
SENATOR ul. Piłsudskiego 11, Stargard Szczeciński
IMEX ul. Pocztowa 1, Gorzów Wielkopolski
METRO KOMPUTER ul. Ratajczaka 31, Poznań
KOMPUTER CENTER ul. Półwiejska 28, Poznań
MARCONI ul. Zamkowa 1c, Świdnica
OPTIMUS ATS ul. Rydla 6/6, Szczecin
OPTIMUS ATS ul. Marynarzy 5, Oddział w Świnoujściu
ON-LINE ul. 3-go Maja, Poznań
EMPIK MEGASTORE ul. Piotra Skargi 6, Katowice
HDD ul. Głęboka 2, Bielsko Biała
IMM ul. Piłsudskiego 24, Rzeszów
XYZ ul. Okopowa 6, Lublin
GALERIA PROGRAMÓW Mały Rynek 4, Kraków
AMIKOM ul. Sienkiewicza 81/3 lokal 120, Białystok
HMS COMPUTERS ul. Krakowska 41a, Opole

Kawiarnie internetowe:

BOTAR INTERNET ul. Lipowa 32a, Białystok
INC CAFE ul. Kościelna 7, Nowy Targ
CYBER CLUB BABYLON ul. Matejki 16, Tarnów
CAFE MEDIANA Rynek 21, Ostrów Wielkopolski
IGLOONET ul. Planty 1, Bochnia
LOOZ ul. Mikołajska 11, Kraków
TOPNET-"MORSKIE OKO" ul. Krupówki 30, Zakopane

Zagraj w Internecie!

nasze serwery internetowe:
virtual.target.pl (Kraków)
qdnet.target.pl (Warszawa)

więcej informacji na stronie

www.target.pl

USER

DeLyric GAMES

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114,
(0602) 225 316; www.user.com.pl
Zapraszamy na zakupy do sklepu internetowego!

Star Wars inaczej

Z okazji wakacji zdołałem „wydębić" parę stron na to, by pomówić o Gwiezdnych Wojnach. Ale nie zamierzam katować Was po stokroć znanymi informacjami na temat Gwiezdnej Sagi - chciałbym tylko podzielić się z Wami paroma moimi wątpliwościami i przemyśleniami na temat wykreowanego tam świata... Czemu - o tym pod sam koniec. A póki co... miłej lektury. Ostrzegam tylko, że niektórych fanów podczas tej lektury może z wściekłości trafić tzw. szlag, więc zalecam ostrożność przy czytaniu!

UGLY JOE

REBELIA

Co to właściwie jest ta „Rebelia"? Pamiętajcie, że Imperium obejmuje całą Galaktykę, więc jeśli Rebelia ma jej stawić jakiś sensowny opór, to nie może to być kilkuset czy kilka tysięcy istot. To musi być masowy, liczący miliony członków ruch oporu. A to z kolei rodzi pytanie: jak (skąd i po co?) jest finansowany? Nie wspominając nawet, że tak rozgałęziony ruch oporu jest zwykle łatwy do inwigilowania: w całej Rebelii powinno być setki i tysiące agentów Imperium, każda większa baza powinna być szybko namierzona, przywódcy wyłapani, a towarzystwo rozpędzone na cztery wiatry. Tak się jednak nie dzieje. Pamiętacie Imperium Kontratakuje? Poszukiwanie nowej bazy rebeliantów odbywało się za pomocą tysięcy rozsyłanych na ślepo próbników. Metoda kosztowna i wręcz idiotycznie bezsensowna. Czemu tak się dzieje - albo to całe Imperium to banda dyletantów, nie mająca pojęcia o działaniach kontrwywiadowczych - albo... wcale tak bardzo nie zależy mu na zdławieniu Rebelii, bo ma dużo ważniejsze sprawy na głowie. Jakie - dowiecie się za parę chwil.

• Wróćmy do pytania: kto (i gdzie) produkuje dla Rebelii mundury, buduje bazy, kto, gdzie i za co szkoli ludzi, kto projektuje (i za czyje - wielkie - pieniądze) te wszystkie X-Wingi i krążowniki? Przecież to musi kosztować KOSMICZNY MAJĄTEK, a stocznię nie tak łatwo znów ukryć przed niepowołanymi oczyma... Tak tak, wspomina się coś o rasie Calamari, która wspiera wysiłki Rebelii. Ale nie wyjaśnia to pytania: CZEMU to robi? Np. czemu my, Polacy, mamy wspierać militarnie i finansowo działania partyzantów w np. Peru? Z sympatii dla ich szczytnych ideałów? No, już widzę miny wyborców, którym jakikolwiek rząd mówi, że wysyła tysiące naszych żołnierzy i miliardy (nowych!) złotych do wspomożenia garstki bohaterskich bojowników, bo walczą oni ze złym rządem. Nie. Są dwie możliwości: albo Calamari mają jakiś dyktatorski rząd, który po prostu „olewa" to, co sobie pomyśli podatnik i z powodów ideologicznych udziela ludziom „braterskiej pomocy" (no, to niezły sojusznik dla obrony demokracji!), albo (co bardziej prawdopodobne) Calamari mają w tym jakiś własny interes, wart takich nakładów finansowych. Jaki interes? Popuśćmy wodze fantazji. Zwróćcie uwagę, że całe Imperium to... ludzie. Tak jest, szturmowcy, piloci, dowódcy, Imperator, jego dwór - nie znajdziesz tam żadnego „nieziemca". Raściści, czy jak? To oznacza tutaj tyle, że ludzka rasa dominuje w tym Wszechświecie. A tu nagle Calamari finansują rebelię... Po co? Niewątpliwie, by stać się nowym hegemonem Gwiezdnego Uniwersum. Otóż niezależnie od wyniku starcia ludzie wyjdą zeń osłabieni. Plus. A jeśli Rebelia wygra - no to jeszcze lepiej. Calamari mają ją na smyczy - wystarczy, że zakręcą kurek z kasą albo przestaną dostarczać im maszyny... i Rebelia leży. A Imperium już nie ma... Tym samym Calamari (znając naturalnie lokalizację rebelianckich baz, wszystkich ważniejszych ludzkich przywódców itp, nie mają żadnego problemu ze zdławieniem ewentualnego oporu) stają się władcami tego Wszechświata, spychając ludzi do roli satelitów. To coś jak ZSRR finansujący ongiś rozmaite ruchy partyzanckie np. w Nikaragui. A gdy „rewolucja" wygrała, to co się działo? Do władzy dochodzili ci, których wyznaczyła Moskwa, w kraju było pełno „doradców"; nagle państwo zamieniało się w kolejnego wasala Sojuza... OK, ta interpretacja jest trochę naciągana - ale znajdźcie lepsze wytłumaczenie tych faktów!

• A czemu Imperium nie rozprawiło się z Calamari, skoro (co wszyscy wiedzieli) ta rasa ostentacyjnie wręcz finansowała Rebelię? Być może byli oni na tyle potężni, że walka z nimi nie była dla Imperium specjalnie sensowna (czyli dokładnie jak USA i ZSRR - obie strony trzymały się w szachu, utrzymując w miarę poprawne stosunki dyplomatyczne, a jednocześnie robiły co mogły, w ramach zimnej wojny, by zaszkodzić drugiej stronie; Rebelia się tu pięknie wpasowuje w ten schemat...). Albo dopiero szykowano się do wojny. Być może cesarz obalił Republikę, uważając że jest to jedyny sposób na przeciwstawienie się dalszej degeneracji ludzkiej potęgi i powstrzymanie ekspansji Calamari - w końcu autorytatywnie rządzone państwa (co znamy z historii) łatwiej przygotować do koniecznej wojny, nie użerając się z Senatem o każdy milion kredytek na nowe krążowniki... (A już Calamari zapewne zadbali o odpowiednie lobby „pacyfistów" w Senacie, torpedujących każdą decyzję o rozbudowie floty - wystarczy tylko odpowiednia łapówka do kieszeni przekupnego senatora). To całe ględzenie o obronie demokracji i krwiopijcach z Imperium jest (moim zdaniem) wymysłem propagandzistów i marudzeniem garstki frustratów, którzy nie widzą nic prócz czubka własnego nosa...

• Zresztą popatrzcie sobie na całą strukturę tej dość operetkowej Rebelii. W pierwszej części cyklu szefami są tam ludzie (Leia, jej przybrany ojciec). Ludzie (patrz scena dekoracji w pierwszej części filmu) byli też jednymi jej żołnierzami. Wtedy była to zapewne garstka idealistów, której udawały się jakieś terrorystyczne akcje (np. atak na Gwiazdę Śmierci, przeprowadzony śmiesznie małymi siłami). Zakładając, że u steru Rebelii stali rozmaici książęta (ojciec Lei), należy domniemywać, że Rebelia to nic innego jak (przynajmniej początkowo) prywatna armia możnowładcy, który nie tyle walczył o demokrację, co o dorwanie się do żłobu. Być może księciu zależało raczej na zajęciu miejsca Imperatora niż na przywróceniu Republiki (a takie szczytne hasła miały tylko przyciągnąć w szeregi jego armii idealistów). I co się dzieje dalej? Dalej niespodziewanie w filmie pojawiają się Calamari. Skąd - zapewne zaproponowali księciu dofinansowanie Rebelii, na co ten naiwniak skwapliwie przystał. I odtąd o ojcu Lei nic już więcej nie słychać. Czemu? Pewnie był niewygodny dla

nowej władzy... i został „odsunięty" (do jakiegoś kosmicznego łagru?! Lub też «wybrał wolność» na jednej z calamaryjskich planet). Leia, wcześniej jeden z bossów, w Powrocie Jedi walczy już jak zwykły żołnierz. Dziwne, czyż nie? A głównym szefem połączonych sił jest przedstawiciel Calamari... Całkiem jak w Układzie Warszawskim. Niepokój budzi też łatwość rozdawania wysokich rang w obrębie Rebelii: Solo jest generałem (no dobra, należy mu się coś za pomoc przy ataku na pierwszą Gwiazdę Śmierci... tylko czemu od razu generał?!). Lando - w uznaniu jakichś „manewrów", które to kiedyś dokonał, też szybko awansuje... na generała. Nie znam stopnia Luke'a... ale też pewnie nie jest byle majorem. Takie szafowanie generałami na lewo i prawo powoduje bardzo szybką inflację tej szarży (i niższych też - kto chce być TYLKO pułkownikiem, skoro naokoło sami generałowie i marszałkowie, czy nawet admirałowie). Przypomina to dokładnie zabawę dzieci w wojsko lub jakieś marionetkowe państewka i świadczy o nędznej organizacji, poziomie wyszkolenia i wiedzy fachowej oraz morale rebeliantów (pamiętajcie, że zarówno Lando, jak i Han to byli drobni przestępcy, może i zdolni ale na pewno nie jakieś tam asy przestworzy i geniusze strategii).

GWIAZDA ŚMIERCI I NIE TYLKO

• Należałoby rozstrzelać wszystkich konstruktorów Imperium za ich wręcz kosmiczne idiotyczne błędy. Po pierwsze krążowniki Imperialne - co za dureń umieszcza mostek na powierzchni kadłuba, zamiast schować go tam, gdzie pancerz najgrubszy i gdzie nie można go zniszczyć przypadkowym trafieniem? Nie wspominając już o takim jego opancerzeniu, że jedna jedyna rebeliancka maszyna, atakująca metodą „kamikaze", bez problemu niszczy główny ośrodek dowodzenia (a pamiętacie przestrach dowództwa krążownika w Imperium Kontratakuje, gdy wydawało im się, że Sokół Millenium zamierza ich staranować?). Tak jakby pancernik bał się ataku podrasowanego kajaka...

• Jakiż to „geniusz" skonstruował TIE Fightera? Te boczne tarcze w żaden sposób nie neutralizują trafień z rebelianckich laserów, za to znakomicie ograniczają pole widzenia (naturalnie o żadnych kamerach, transmitujących obraz do wnętrza kabiny, nikt nie pomyślał). Czemu - mimo ewidentnej przewagi technologicznej X-Winga - w całej trylogii TIE Fighter jest nadal standardowym myśliwcem Imperium? Już w czasie II wojny błyskawicznie konstruowano nowe maszyny, gdy przeciwnik miał przewagę technologiczną nad „naszymi" pojazdami (vide: Pantera i Tygrys jako odpowiedź na T-34, odrzutowe Me-262 jako „rewanż" za Mustangi i Mosquito itp.). Ktoś zaspał? Czy też może lepsze maszyny stacjonowały sobie na granicy z Calamari, zaś do zdławienia Rebelii używano sprzętu poprzedniej generacji?

• Kto konstruuje Gwiazdę Śmierci tak, by jeden szyb wentylacyjny prowadził - w linii prostej - z samej powierzchni do centrum Gwiazdy (czyli co najmniej kilkaset kilometrów non-stop!!!). Każdy kapral wie, że okopy kopie się po to w „zygzaki", by ewentualna fala uderzeniowa w jego obrębie nie mogła się bezpośrednio rozprzestrzeniać, a wygaszała się na kolejnych załomach... Kapral to wie - a masa imperialnych inżynierów nie? Żadnych blokad po drodze czy choćby krat, pomieszczeń dla ekip konserwatorskich? Nie wspominając o żałosnych środkach obrony przeciwlotniczej bliskiego zasięgu, polu ochronnym, przez które X-Wingi przeszły jak przez masło i mikroskopijnej ilości myśliwców osłony. Albo jej systemy komputerowe - zero zabezpieczeń, standardowy R2D2 włamuje się gdzie chce, Obi-Wan wyłącza - ot, tak sobie - jakiś potężny reaktor - zero alarmu itp. Dziwne, że tak skonstruowana Gwiazda chciała w ogóle latać... Swoją drogą Gwiazda wyraźnie nie była przeznaczona do walki z Rebelią (choćby z tego powodu, że - co jest powiedziane - nie była przygotowana na atak małych statków, będących główną siłą Rebelii). Co innego gdyby Rebelianci opanowali ileś tam planet - ale o tym nie ma w filmie ani słowa. Przeciwnie. Rebelia kica sobie z planety na planetę jak ścigany zając, tropiona przez Imperium. W drugiej części Star Wars widać, że można ich bez problemu wykurzyć z kolejnego locum za pomocą sił konwencjonalnych - czyli masowego desantu z kosmosu. Po co więc budowano taką stację bojową? Hm - może do wojny z Calamari? To by nawet miało sens. Tak czy siak, atak na nią Rebeliantom się nie opłacał (skutek głównie propagandowy, przy dużym ryzyku ciężkiej porażki i wytraceniu większości posiadanego sprzętu i ludzi). Sprowadzając to do ziemskich realiów - atak na Gwiazdę przypomina mi próbę zatopienia atomowego lotniskowca przez ukrywających się w dżungli partyzantów. Natomiast zniszczenie Gwiazdy leżało jak najbardziej w interesie... Calamari. Ta stacja mogła bowiem atakować ich systemy i niszczyć planety jedna po drugiej, odpierając jednocześnie szturm całej floty potężnych statków. Zatem zrobili to - rękami Rebeliantów. Pogratulować zmysłu do interesów!

SZTURMOWCY

• Kim tak naprawdę są szturmowcy? To przecież kolesie tacy sami jak Luke Skywalker, którzy nie zamierzali tkwić do śmierci w farmach i na planetach podobnych do Tatooine. Mieli tego pecha, że zamiast do Rebelii trafili do imperialnego punktu werbunkowego (Luke zresztą też przymierzał się do Imperialnej Akademii, czyż nie?) i teraz są eksterminowani jak muchy - tylko dlatego, że nie są „nasi". Pamiętajcie o tym, patrząc, jak rebelianci wystrzeliwują ich dziesiątkami. Przy mniejszej dozie szczęścia Luke w białej zbroi mógłby odpierać rebeliancki atak na Gwiazdę Śmierci - i komu byście kibicowali?

• A propos. Po co szturmowcom zbroje? Zbroja jest po to, by chronić przez atakami wroga, prawda? No to powiedzcie - czy w czasie całej Gwiezdnej Sagi widzieliście choć raz sytuację, w które zbroja szturmowca na coś się przydała? Otóż nie - każdy celny (a innych praktycznie nie ma ;-)) strzał z dowolnej broni (w tym ręcznych blasterków, które nie posiadają wybitnej siły rażenia) przebija ją bez problemu. To trochę tak, jakby wyposażyć żołnierzy w kamizelki kuloodporne... z gazet. Ta zbroja jest chyba tylko po to, byśmy nie widzieli twarzy zabijanych szturmowców (zwróćcie uwagę, że imperialni żołnierze niemal zawsze występują w filmie z zakrytą twarzą - nawet piloci). A czemu nie mamy widzieć ich twarzy... Patrz poprzedni akapit. No cóż, strzelanie do takich „kukieł" nie powoduje wyrzutów sumienia - nie widzimy wykrzywionej w agonii twarzy... zapewne bardzo młodej twarzy. Łatwo więc rozgrzeszyć naszych dzielnych bohaterów z kolejnej rzezi. Być może sam Luke wystrzelał paru swoich kumpli z Tatooine...

• Nawiasem mówiąc, szturmowcy to chyba najgorsze wojsko (wszech)świata. W całej trylogii zanotowali trzy sukcesy: opanowanie statku Lei, zabójstwo „zastępczych rodziców" Luke'a oraz zniszczenie pojazdu Jawów (tu Obi-wan zauważa, że strzały są zbyt celne jak na ludzi pustynnych, co może świadczyć, że szturmowcy jednak strzelają celnie...). Jest to o tyle dziwne, że w innych sytuacjach pudłują haniebnie nawet z najbliższej odległości i dają się „robić na szaro" takiemu ćwokowi z prowincji, jakim był Luke (no, nie ma co się burzyć - Luke pochodzi z zapyziałej prowincji zapyziałej planetki). Jego całe kwalifikacje to polowanie na wielkie szczury i loty śmigaczem. I taki osobnik bez problemu rozprawia się z elitarnymi żołnierzami Imperium? Nie wspominając już o Ewokach, którzy za pomocą średniowiecznych metod pokonują wrogą armię. Mam wrażenie, że tu propagandziści zwycięskiej Rebelii po prostu oczerniają tych dzielnych żołnierzy!

R2D2 I C3PO

• R2D2 - czy ten robot nie jest czasem NAZBYT uniwersalny? Wyposażony w dziesiątki narzędzi, gaśnicę, holowizor do przekazywania informacji, potrafi włamać się do systemu komputerowego w parę sekund albo - nie ruszając się z miejsca

- dokonać skomplikowanych napraw... Taka maszyna jest po prostu nieopłacalna do produkcji - lepiej skonstruować kilka oddzielnych modeli, specjalizujących się w danej czynności, niż takie „1000 w 1". To tak jakby standardowo wyposażać samochody osobowe w śrubę - na wypadek powodzi albo gdyby trzeba było sforsować rzekę - i pralkę automatyczną (bo jak się kierowca uświni przy wymianie koła, to będzie jak znalazł). Śmieszy mnie też fakt, że R2D2 porozumiewa się za pomocą tych „pisków". Jest to niewygodne, zmusza bowiem do korzystania z pośrednika, robota-tłumacza, czy komputerowego translatora. Skoro w pamięci C3PO łatwo mieści się parę milionów (!) różnych gwiezdnych narzeczy, to dziwnym wydaje się fakt, że R2D2 (ewidentnie wytwór ludzkiej technologii) nie potrafi mówić „po ludzku" zamiast popiskiwać - nie powinno to być żadnym problemem dla konstruktorów, a inne rasy tak czy siak muszą korzystać z tłumaczy (lub implementować w zakupionego robota swój język, co powinno być dziecinnie proste). I jeszcze jedna sprawa - zauważcie, że R2D2 są wykorzystywane (w filmie) wyłącznie przez... pilotów rebelianckich maszyn (które mają nawet specjalne miejsce dla nich). Na miejscu Imperium zakazałbym więc produkcji tego modelu, złomował wszystkie istniejące egzemplarze i aresztował wszystkich jego właścicieli - bo jego posiadanie wygląda w tym momencie na bardzo podejrzane... (przypomina mi się dowcip o Klossie, który rozmawiając przez telefon stwierdza „gestapo mnie podsłuchuje, więc mówmy po polsku, by nie mogli nas zrozumieć").

• C3PO - też się konstruktorzy nie popisali. Ten robot ma przecież odsłonięte „bebechy" na brzuchu (widać mu tam rozmaite kable itp. gdy się odpowiednio ustawi). Szansa uszkodzenia tak skonstruowanego robota jest wysoka, a jego konserwacja śni się pewnie właścicielom po nocach...

INNE WĄTPLIWOŚCI

• Finał ataku na drugą Gwiazdę Śmierci. Natychmiast po jej zniszczeniu i śmierci cesarza Imperium pada jak zdechła kawka. A co choćby z jej flotą (zapewnie zresztą niejedną), która w tym samym czasie dawała zdrowy łomot flotylli Rebeliantów? Wszyscy tam natychmiast umarli ze strachu? Śmierć Imperatora i zagłada drugiej Gwiazdy mogła być ciężkim ciosem dla Imperium - ale to nie był nokaut. Amerykanie dostali po krzyżu w Pearl Harbour - ale wojnę wygrali. Śmierć Imperatora niczego nie zmienia, co najwyżej wśród najważniejszych bossów Imperium mogła wybuchnąć przepychanka o władzę - ale nie oznaczało to zagłady Imperium (ZSRR istniał i po śmierci Lenina i Stalina...), które powinno nadal walczyć z Rebelią. Ostatecznie skoro zbudowano (i to w krótkim czasie!) drugą Gwiazdę, to czemu nie miałaby powstać trzecia, czwarta...

• Jaki sens miało zniszczenie Aldeeran w pierwszej części Star Wars? Dla mnie żadnego. Gorzej - było idiotyzmem. Ubyło parę miliardów podatników, a Imperium zniszczyło przy okazji swoje bazy, magazyny, kadrę (bo na pewno na Aldeeran stacjonował odpowiednio duży garnizon, nie wspominając o administratorach, imperialnych urzędnikach, uczonych, robotnikach itp). Nawet jeśli wcześniej ewakuowano z niej „swoich" ludzi i sprzęt (a trudno to zrobić niepostrzeżenie i szybko), to zniszczono infrastrukturę: magazyny, schrony, fabryki, zapasy surowców etc. Efekt propagandowy był zaś wybitnie chybiony. To tak, jakby Amerykanie zrzucili bombę atomową na jakieś miasto w Zatoce Perskiej (niekoniecznie w Iraku!), po to, by wystraszyć Saddama... W efekcie Imperialni mogą tylko zyskać nienawiść ludzi i „nieziemców" do siebie i znacznie zasilić liczbę Rebeliantów (lepiej przecież przystąpić do Rebelii niż dać się „zaciukać" bez żadnego powodu).

• Miecz świetlny (i Jedi) - wprawdzie w rękach mistrzów Jedi jest to groźna broń, ale w konfrontacji z żołnierzami uzbrojonymi w karabiny laserowe, mające przecież zdecydowanie większy zasięg, jest bronią archaiczną i nieskuteczną. Wiem, wiem, mistrz Jedi poradzi sobie - odbijając promienie na wroga, paraliżując wolę żołnierzy itp. Ale jak wyobrażacie sobie np. walkę pomiędzy powiedzmy dywizją szturmowców (jakieś 20.000 ludzi + masa sprzętu, artylerii, itp.) a mistrzami Jedi? Tych mistrzów powinny być setki, jeśli nie tysiące, zaś wyszkolenie jednego mistrza Jedi (na miejsce poległego) trwa na pewno dłużej niż szybkie przeszkolenie następnych 20.000 rekrutów. (A nie każdy chętny mógł być Jedi, więc ich liczebność nie była zapewne zbyt duża, a straty trudne do uzupełnienia). Ponadto walki toczą się przecież nie tylko na powierzchni planet. Jak uzbrojony w miecz Jedi, lecący statkiem kosmicznym, pokona atakującego go TIE-Fightera? Mocą? To czemu Vader nie używał Mocy, by zniszczyć parę nędznych X-Wingów przy ataku na Gwiazdę Śmierci, tylko pruł do nich z działek swego myśliwca? Coś mi się tam Moc nie sprawdza... A przecież nie każdy Jedi był mistrzem, więc ich możliwości bojowe były odpowiednio mniejsze. Jak zatem rycerze przez tysiące lat bronili Republiki? (Dobrze choć, że powiedziane jest, iż tę wojnę przegrali i zostali niemal doszczętnie wytępieni).

• Ludzie pustynni. Kim są? To jakieś koczownicze plemię, żyjące na dość niskim poziomie technologicznym. Skąd się wzięli na Tatooine? Przywędrowali z kosmosu, po czym ochoczo zamienili swoje kosmiczne statki na banthy i cofnęli się w rozwoju do epoki lasera gładzonego? Hmmm, moim zdaniem są to pierwotni mieszkańcy Tatooine, zepchnięci przez kolonizatorów (ludzi) na peryferia swego dawnego terytorium - dokładnie jak obecnie Indianie w Ameryce (ten schemat: samotna farma pioniera, który obawia się ataku Indian - czyż nie inaczej jest z wujem Luke'a?). Zatem ta ultra-demokratyczna Republika nie jest aż tak bardzo święta - skoro pozwala na kolonizację zamieszkałych planet i tym samym eksterminację rdzennych mieszkańców (bo Tatooine niewątpliwie skolonizowano jeszcze za czasów Republiki). No chyba, że ta demokracja jest tylko dla „samych swoich"...

• Gdzie Luke nauczył się pilotować X-Winga? W pierwszej części, zaraz po dotarciu do bazy Rebeliantów siada za jego sterami i radzi sobie znakomicie. Dziwne, prawda? Dziś pilotów myśliwców szkoli się latami, a przecież X-Wing tak się ma do F-16, jak szybowiec do promu kosmicznego...

• I jeszcze jedna ciekawostka: pamiętacie tę scenę, gdy w pierwszej części SW Sokół Millenium został ściągnięty na Gwiazdę Śmierci? Chodzi o epizod, gdy na jego pokład weszli technicy z aparaturą, a po chwili „jeden z nich" zawołał do trzymających wartę szturmowców „hej, możecie nam pomóc?". Szturmowcy weszli do Sokoła, rozległo się kilka strzałów... a po chwili Han i Luke wyszli przebrani w ich zbroje. Pytanie: gdzie zostali trafieni ci szturmowcy, skoro ich zbroje nie noszą potem żadnych śladów walki, trafienia przez lasery, czy pięści Chewbaccy?

Wszystkie te wątpliwości (plus wiele pominiętych z braku miejsca) nie spisałem dlatego, by przekonać Was, że Star Wars to film naiwny, niespójny i pełen błędów itp. Kocham Star Wars - ale „kochać" nie oznacza dla mnie „bezkrytycznie wielbić". Ponadto chciałem niniejszym sprostować nieco kłamstw rebelianckiej propagandy, które większość fanów Star Wars w swej naiwności traktuje jako obiektywną informację. Ani Imperium nie było tak czarne jak się mówi, ani Rebelia taka bielutka i niewinna, a świat SW nie był tak beztroski i bajkowy, jak mogłoby się wydawać - trzeba tylko spojrzeć na to z odpowiedniego punktu widzenia. Zresztą dzięki temu jest (moim zdaniem) dużo realniejszy i bliższy życiu - mimo, iż wnioski, do których doszedłem, mogą zszokować co niektórych fanów SW. A co Wy na to? Zapraszam do dyskusji! Najciekawsze opinie postaram się zamieścić w CDA (w gazecie lub na CD) - a może wykluje się z tego stały kącik dla fanów Gwiezdnej Sagi? To już zależy tylko od Was...

Ps. W ewentualnej dyskusji uwzględniam jedynie argumenty odwołujące się do filmów z serii Star Wars. Dla mnie liczy się bowiem tylko to, co opowiedział nam George Lucas. ■

Adventures Of You

Czy zastanawialiście się kiedyś, jak będą wyglądały gry komputerowe za jakieś 20 lat? Jeśli nie - to macie okazję to sprawdzić ;-).

GENIAL HORSES, CZYLI QŃ Z CYBER - KIELC

DVD-Action nr 4 (213)/2015

Jak każdy wie: mamy rok 2015, a więc powspominajmy trochę. Pamięta ktoś coś takiego jak Trinity II? Św. pamięci Id software, które wyprodukowało to dzieło, zapoczątkowało nowy trend w grach - 100-procentową interaktywność gracza z wykreowanym światem. Pod względem grafiki produkt ten prezentował się świetnie, oczywiście jak na tamte czasy. Co ciekawe, za komputer, na którym można było TII uruchomić, można było kupić samochód (wtedy były one bardzo popularne)!!! A czy wy, młode pokolenie, wiecie, że kiedyś, gdy się chciało zagrać w najnowsze gry, trzeba było co 2 miesiące upgrade'ować sprzęt?! Cóż, czasy się zmieniły (na szczęście) i rynek się zmienił. Teraz nie znam osoby, która by nie miała w domu komputera z co najmniej 1000 terabajtową zawartością Ramu.

Ten wstęp był po to, żebyście się przygotowali na najlepsze - nową grę ze stajni (stare, gwarowe określenie firmy) Genial Horses!!! Zasłynęli oni między innymi ze wspaniałej, wielkiej THE LAIR, tak więc nie są oni początkujący w tej branży. Gdy dostałem pudło z AoYOU, po plecach przeleciał mi dreszcz - spojrzałem na wymagania sprzętowe: XTENDIUM III, 2.000.000 MHz, 999 Gb RAM, 4000 terabajtów (!!!) na twardzielu (tak kiedyś nazywało się pudełko, gdzie były wszystkie dane z kompa!) i 80-krotnego napędu magnetycznego Gxx!!! Pobiegłem do kiosku, aby dokupić części i wreszcie zagrać. Instalacja nie nastręczała problemów, no ale co się dziwić - Bill G. Jr. to nie ojciec - jego Mirror`2013 (*) jest pod tym względem niezawodny.

Na czym jednak polega gra? Otóż nie da się jej sklasyfikować - po prostu to jest symulator człowieka. Chodzimy sobie po obszarze Europy (niestety zabrakło miejsca na generowanie całego świata... ale wkrótce ma być data-disk!) i robimy to, o czym w normalnym życiu byśmy się nie ośmielili myśleć, np. załatwienie sobie broni - naturalnie jeśli wykryje to policja, to dostajemy dożywocie (w latach dziewięćdziesiątych XX wieku posiadanie broni było na porządku dziennym!) w symetrali(**).

Akcję obserwujemy z pierwszej osoby, choć jest możliwość włączenia inteligentnej kamery (coś takiego jak w stareńkim TR IV - Lara`s Apocalypse). Na uwagę zasługuje megadokładne odwzorowanie każdego mm kwadratowego powierzchni - wszystko się zgadza (użyto w tym celu skanowania satelitarnego) sprawdzałem na dachu swojego domu.

Jedynie wnętrza mieszkań są wymyślone przez autorów. Jako Bohater Gry możemy wejść wszędzie (dziwne, nie?;))) i zrobić, co tylko dusza zapragnie. Poruszamy się za pomocą wszystkich obecnie dostępnych środków lokomocji, ja wybrałem Queela - ach ta prędkość. Z ciekawości odwiedziłem mój ulubiony salon gier, ale zawiodłem się - gry były inne. Oczywiście można było sobie zagrać, lecz poziom np. mordobicia był mniej więcej taki jak w żałosnym VF VI - czyli tylko 200 mln. polygonów na każdą postać.

Cała gra działa w 2 rozdzielczościach: 1.200.000\2.000.000 pikali(***) i 1024\768 pikseli (naprawdę dobry żart twórców - uruchomcie, a dowiecie się, jak kiedyś wyglądały gry!), każda postać składa się z 10 trytanów (przypomnijmy początkującym: każdy z nich składa się z 99.000.000 polygonów) i obdarzona jest RAI7(****). Każda z napotkanych osób (ok. miliarda) ma inną osobowość i światopogląd.

W AoYOU nie ma misji. Po prostu żyjesz. Można również włączyć opcję fizjologicznych potrzeb. Grać możemy dwoma postaciami: mężczyzną i kobietą, których wygląd standardowo definiujemy sami. A teraz coś wam powiem: można podróżować w czasie (gdyby w rzeczywistości było to możliwe, to bym zapobiegł zrzuceniu atomówki na Rosję w 2003... - w grze jest to możliwe!). Co ciekawe (ale nie dziwne), zmiany dokonane w przeszłości wpływają na przyszłość, tj. jeśli uratujemy Billa Gatesa przed zamachem zdesperowanych studentów, to w przyszłości każdy komputer w naszej grze będzie miał Windows 2005!!! - niezbyt miła perspektywa, ponieważ w tym momencie szybkość gry spada o 97%, a jej szansa zawieszenia się wzrasta o 86%, a ponadto wszystkie nazwy ulic nie mogą zaczynać się od litery F (licho wie czemu). Jak podają autorzy, aby odkryć wszystkie sekrety gry, potrzeba wieczności - w kodzie programu zawarta jest sztuczna inteligencja z losowym generatorem dziejów postaci i świata.

Czas już kończyć, ale dodam jeszcze, że jeśli podczas działania programu jesteśmy w sieci (naturalnie multiplayer jest w grze), to automatycznie, bez straty szybkości AoYOU, uzyskujemy upgrade nowych gier, filmów do kin itd. Pliki z nowymi danymi zajmują nie więcej niż kilkaset Giga. Podsumowując: gra jest doskonała. Nie ma wad i nigdy się nie znudzi.

*- Po zamachu syn Gatesa nie ryzykował z nazwaniem swojego produktu oknem.
**- Symetrala będzie cybernetycznym więzieniem, polegać będzie na odłączeniu ciała od duszy, która będzie mogła podróżować po świecie, nie wywierając nań wpływu.
***- Nowa jednostka, następczyni pixeli. Rozmazuje się z innymi, co będzie dawać niewiarygodny efekt.
****- Nowy rodzaj sztucznej inteligencji (naprawdę inteligentnej), która sprawia, że komputer będzie myślał jak człowiek!!!

Poradnik Mistrza Gry

Czasami podczas sesji MG potrzebuje czegoś, aby trochę rozerwać graczy, zwrócić ich uwagę na to, co się dzieje. Niestety bardzo często używa metody łopatologicznej, mówiąc np. "no i widzicie dziesięć wielkich trolli z równie wielkimi karabinami, a do tego w ciężkich pancerzach". Ja, obserwując niejedną sesję, zauważyłem kilka rzeczy, które działają chyba równie skutecznie, a są mniej "brutalne". Prowadząc moje gry, staram się korzystać z wszystkiego tego, o czym tutaj napiszę i mam nadzieję, że wam też coś się przyda.

DYZIU

GADŻETY

Jedną z najprostszych metod zwrócenia uwagi graczy jest wręczenie im jakiegoś gadżetu. Najczęściej zaciekawi ich to, wywoła setki pytań, z których część może być bardzo istotna dla gry. Gadżety możesz wykonać samemu, więc są one jednym z tańszych sposobów uatrakcyjnienia rozgrywki. Poza tym już po zakończeniu sesji gracze nadal mają namacalny kontakt ze światem gry, a to się chyba liczy.

Przykładowo podczas prowadzonej przeze mnie jakiś czas temu sesji, zadaniem graczy było odnalezienie prototypu nowej broni. Aby poczuli się oni bardziej zaangażowani w grę, przed sesją wyprodukowałem za pomocą moich niezbyt zręcznych rączek imitację naboju. Podczas sesji, przeszukując jeden z podejrzanych lokali, "zawodnicy" znaleźli w nim właśnie ten nabój. Jako, że jest wśród nich kilku militarystów, od razu stwierdzili, że nie przypomina im to niczego istniejącego naprawdę. No i nie mylili się - powiedziałem im, że ich postacie również nigdy czegoś takiego nie widziały.

Wracając do RL (real life - prawdziwe życie, w odróżnieniu od gry), nabój wykonany był z plastikowej rurki (z długopisu) ze śrubką zamocowaną na jednym końcu i gniazdkiem słuchawkowym w drugim. Wszyscy gracze zebrali się wkoło tego jednego, który znalazł nabój i jak małe dzieci oglądali swoje znalezisko. Potem zaczęły się pytania i to nie tylko dotyczące samego naboju, ale także innych elementów sesji - po prostu nabój był jakby impulsem, który podkręcił ich mózgi na wysokie obroty.

Podczas całej swojej "kariery" mistrza gry w SR widziałem wiele rekwizytów i muszę Wam powiedzieć, że większość z nich była po prostu beznadziejnie prosta. Stare kryształowe wazony udawały nowe focusy, M&M'sy "robiły" za narkotyki, stara płyta główna była bardzo ważnym elementem prototypu czołgu. Przykłady można by mnożyć, a jedynym ograniczeniem jest tu wyobraźnia, której komu jak komu, ale Wam chyba nie brak?

Oczywiście gracze również mogą używać rekwizytów. Np. jeden z moich graczy grający orkiem na każdą sesję przychodził z wielkim rzeźnickim nożem i dłubał nim w zębach. Wyglądało to komicznie, ale tak też chyba było w świecie gry - i o to chodziło, gracz utożsamił się ze swoją postacią. Zresztą ten przykład jest trochę ekstremalny, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby gracze nosili np. kapelusze, ciemne okulary, pistolety itp. Sam kiedyś mało nie spadłem ze stołka, gdy w grze kłóciłem się z jednym z graczy, a ten błyskawicznym ruchem wyciągnął pistolet z kabury pod pachą i przystawił mi go do głowy - oczywiście dyskusję w grze również wygrał, bo moja strona nie miała argumentów siłowych :).

OBRAZKI

Ktoś powiedział, że jeden obraz to jak tysiąc słów, więc czemu MG ma nie zasypywać graczy obrazkami? Mogą się one pojawiać praktycznie wszędzie - czy to na kartach graczy, czy NPC'ów - po prostu gdziekolwiek. Nie ma również problemu ze znalezieniem czegoś ciekawego - wystarczy przerzucać wszystkie gazety i wycinać z nich co nam się podoba. Można również w tym celu użyć komputera - ja np. zrobiłem kiedyś obrazek orka grającego na gitarze. Cała operacja była bajecznie prosta - zdjęcie człowieka grającego na gitarze, obrazek orka, mały retusz i z głowy - obrazek jak się patrzy.

Bardzo dobrym źródłem obrazków jest też Internet (i prasa komputerowa), bo można tam znaleźć naprawdę ciekawe rzeczy, dzięki którym można np. deckerowi pokazać wygląd zwiedzanego przez niego obszaru matrycy. Tutaj, podobnie jak w wypadku rekwizytów, ograniczeniem jest tylko wyobraźnia. A jeśli ktoś dysponuje jako takim talentem, może sam tworzyć dokładnie to, co mu jest potrzebne - a to już maksymalny odlot.

UŻYWAJ ZMYSŁÓW GRACZY

Bardzo często podczas gier MG odwołuje się tylko do dwóch zmysłów postaci - wzroku i słuchu. Niby nic w tym złego, ale bardzo rzadko w opisach przedstawianych przez MG znajdują się rzeczy mało istotne dla gracza, a przecież ważne dla samego nastroju. Ciężko jednak by było MG podczas burzy co chwilę mówić "słyszycie grzmot" - zresztą taki opis nigdy nie zastąpi odgłosu grzmotu, a uzyskanie takowego z komputera czy nagranie go na taśmę raczej nie jest problemem, a niesamowicie podnosi atmosferę na sesji. Podobnie jest z muzyką, ale to osobny rozdział i do tego opisany już dość obszernie na łamach Królestwa Chaosu. Poza tym jeśli chodzi o opisy, to należy pamiętać, żeby przedstawiać graczom dużo więcej niż tylko to, o co się pytają. Np. gracz czekający w metrze na pociąg może nawet niechcący usłyszeć czyjąś konwersację. Nie musi być ona istotna dla rozgrywki, ale zawsze jest to jakaś rozrywka dla gracza - oderwanie się od mrocznej rzeczywistości pościgów, strzelanin i innej tego typu zabawy. MG musi jednak pamiętać o tym, że nie może takich dodatkowych opisów wprowadzać sporadycznie, bo gracze mogą nabawić się paranoi. Ja np. grając kiedyś w Mutant Chronicles usłyszałem od MG po raz pierwszy, że z głębi tunelu słychać zbliżający się pociąg metra. Stwierdziłem, że ponieważ mówi mi to po raz pierwszy, musi w tym coś być i odsunąłem się od krawędzi peronu - i to uratowało mi życie. Tymczasem gdyby za każdym razem w metrze mówił mi on coś takiego, w życiu bym nie pomyślał, żeby się odsunąć - a jak by się to skończyło, wolę nie myśleć, bo bardzo lubię swoją postać.

Bardzo istotne są również zapachy. Przypominaj graczom o tym co czują i staraj się, żeby niektóre z zapachów stały się charakterystyczne. Moi gracze np. poznają swojego największego wroga po tym, że używa bardzo charakterystycznych perfum. Tyle tylko, że nigdy go jeszcze nie widzieli - ale jak zobaczą, to na pewno nie pomylą z kimś innym. Poza tym opisy zapachów powinny być adekwatne do samego doznania. Nie można smrodu kanału opisywać tak jak zapachu sypialni wytwornej damy (nazwijmy to tak ;)).

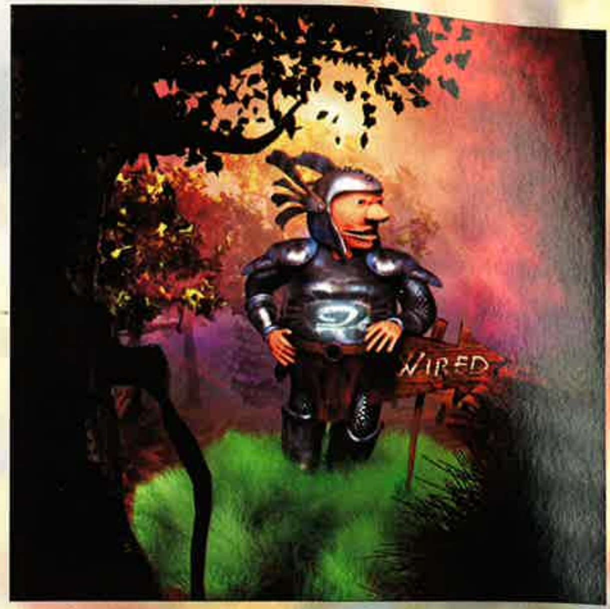
Jeszcze jednym zmysłem, o którym praktycznie nikt nie pamięta jest dotyk. Podobnie jak w wypadku wszystkich innych, nie można tu czekać na pytania gracza, tylko samemu mówić mu o tym, co czują jego palce, skóra itp. Ciekawe np. czy gracz nadal będzie z takim zapałem wcinał sojoburgery, gdy kiedyś opiszesz mu, jak to cudo smakuje, jak pachnie i jakie jest miłe w dotyku. Wprawdzie takie działanie MG (w wypadku sojoburgera, czyli rzeczy niezbyt istotnej dla samej rozrywki) nie pociąga za sobą żadnych większych skutków, ale na pewno pozwala graczom lepiej wczuć się w świat gry.

Dlatego starajcie się używać wszelkich możliwych metod, aby uzmysłowić graczom, co widzą, słyszą i czują ich postaci, bo to na pewno podniesie poziom waszych sesji. ■

Z pozycji juniora

Od jakiegoś czasu w polskim środowisku graczy RPG dość istotny stał się problem młodych i bardzo młodych "zawodników", a ściślej - kwestia, czy przy ich umiejętnościach powinni oni zajmować się tym gatunkiem gier. Konflikt ten obecny ostatnio nawet na łamach jedynego ogólnopolskiego "branżowego" pisma - Magii i Miecza - jest o tyle istotny, że również władcy Królestwa Chaosu postanowili oddać w tej sprawie swój głos, zwłaszcza że akurat ja mam ku temu istotne podstawy.

LORD Y



Mimo iż sam raczej nie zaliczam się do atakowanej grupy wiekowej (fajnie być piętnastolatkiem, ale Wy, piętnastoletni czytelnicy, docenicie to zapewne dopiero mając lat dwadzieścia kilka), to po pierwsze zalicza się do niej moja siostra, a po drugie - w tymże wieku jest też jeden z autorów piszących od czasu do czasu do Królestwa Chaosu (choć nie chodzi tu o Yasia ani o mnie, niestety ;-), a poza tym młodym graczom przyda się głos obrony ze strony kogoś starszego, gdyż jak zauważyłem, do tej pory bronią się oni sami, od starszych otrzymując jedynie po krzyżu. (Często niewybredne słowo "gówniarz" jest na porządku dziennym, a o innych z racji dobrego wychowania nie wspomnę.)

Podstawowy i właściwie jedyny zarzut, na podstawie którego budowane są wszystkie pozostałe jest po części słuszny. Otóż większość sesji prowadzonych przez 12, 14-latków sprowadza grę do rzeźni, gdzie jedynymi liczącymi się współczynnikami są (ogólnie pojęte - odpowiedniki istnieją w każdym systemie) "hit points" i "atack strenght", a sama gra polega na kolekcjonowaniu PD naliczanych skrupulatnie za każdego zarżniętego (goblin, karczmarz czy przygodnie spotkany wieśniak - nie jest to tutaj bardzo istotne). Oczywiście daleki jestem od zaprzeczenia tezie, że wypacza to ideę RPG. Jednak przyjrzyjmy się zjawisku dokładniej.

Na początek sięgnijmy pamięcią kilka lat wstecz. Starsza generacja graczy wychowana była na lekturze książek fantasy, ewentualnie poznawała RPG bezpośrednio - stykając się z nim po raz pierwszy. Kolejne, młode pokolenie miało już komputery i elektroniczne wersje "rolplejów", które ideę "killfactora" propagowały zamiast negować (wystarczy wspomnieć o takich pomyłkach jak reklamowanie Legacy of Kain słowami "epickie RPG", a to tylko jeden z przykładów). Ja też, lekturę książek typu "Mgły Avalonu" czy "Ostatni jednorożec". Częściej był to Conan i tym podobne "dzieła" literatury (wybaczcie określenie, ale idealnie jej odpowiada) "Miecza i prącia".

ale znając wcześniej idee bardziej szczytne, mogłem spojrzeć na to z dystansu. Przy tym ze względu na "tani i powszechny" dostęp do Internetu w Polsce zwykle dopiero studenci mają dojście do najszlachetniejszej dziedziny komputerowego RPG - MUDów. Poza tym przecież "Wielcy przedwieczni" również nie są bez winy. Zajrzyjcie do swoich biblioteczek sprzed kilku lat, kiedy RPG w naszym kraju dopiero się pojawiało (dla szerszej rzeszy zainteresowanych - nie chodzi mi tu o początki klubów i systemy z powielaczy). Perełki tam odnalezione przypomną Wam, że killfactor był wtedy ulubioną formą scenariusza (chyba wszyscy pamiętają "Demoniczną hordę" i inne - równie "piękne" ciekawostki). Poza tym same lektury - chyba mało kto w wieku 12 lat zetknął się z fantasy poprzez

Kolejny aspekt problemu znowu odbija się w kierunku "Wielkich przedwiecznych". Czy to nie Wy po części wykreowaliście sfrustrowanych, mordujących się nawzajem (w grze oczywiście) małolatów? Wyrok został wydany wcześniej niż pojawiły się jakiekolwiek jego przyczyny, pierwsze było bowiem założenie, że "gówniarz grać nie potrafi", co dopiero później starano się udowodnić. Młodzi, odrzuceni na mocy wspomnianego założenia, nie mając możliwości poznania RPG dzięki pomocy i przewodnictwu doświadczonego gracza, siłą rzeczy zmuszeni byli do uczenia się samemu. Skutki są znane. A przecież można inaczej. Przykład mam w domu. Zresztą generalnie najlepiej jest, by grupę młodych graczy wprowadził w świat RPG ich rówieśnik "wyszkolony" z kolei przez np. starszego brata.

Mając lat 14, moja siostra błyskawicznie przyswaja tak RPG fabularne, jak i karcianki (np. C-23, MTG, AniMayhem) czy systemy bitewne (WFB), po czym przenosi te zainteresowania na swoich kolegów i koleżanki. Odpowiedniej lektury też nie znajduje się w tym wieku samemu - powinien polecić ją ktoś starszy. Wyżej wymieniona nigdy nie przeczytała żadnego z Conanów i innnych Ksinów, a klasykę fantasy (Tolkien, Edings, Sapkowski itd.) zna dobrze, jak też zresztą ogólnie nadającą się do RPGowej praktyki literaturę piękną (np. Bulhakow). Wystarczy dobry przykład. Zresztą ogólnie uważam ten problem za sztucznie rozdmuchany. Przecież kiedyś każdy z nas rozegrał taką sesję (z góry zaznaczam, że nie uwierzę w żadne obłudne zaprzeczenia), i zwykle na początku "kariery". Po jakimś czasie gracze dochodzą do wniosku, że taka zabawa staje się nudna. Następnie część po prostu rezygnuje z RPG, a reszta zaczyna rozgrywać przygody bardziej wyrafinowane, ciekawsze itd. Taka jest naturalna kolej rzeczy. Zresztą choć niektórym to zostaje, to wcale nie "małolatom". Osobiście znam drużynę z AD&D, w której nikt nie ma mniej niż 20 lat, a w dalszym ciągu rozgrywają wyłącznie rzeźnie. Wiek nie gra tu roli - liczy się osobowość graczy. I tym pozytywnym akcentem przyjdzie mi zakończyć powyższe rozważania, jako że strona mi ucieka (spokojnie - dwie strony to tylko chwilowe zakusy Naczelnego - odbijemy je już w sierpniu, by powrócić w pełnej trzystronicowej chwale).

PS. Pozdrowienia dla wszystkich juniorów z drużyny mojej siostry i nie tylko. ■

Widziałem Larę Croft!

Są takie momenty w życiu postaci z gier, że nie wytrzymują już dłużej zamknięte w ciasnych ramach monitorów. Wychodzą wtedy na zewnątrz komputerów i spacerują sobie w najlepsze. Niektóre z nich swoimi paskudnymi pyskami sieją postrach i grozę, inne znowu kształtami budzą zachwyt przechodniów, którzy stają z szeroko rozdziawionymi gębami i nie mogą nawet na chwilę oderwać od nich oczu. Założę się, że nie chcielibyście stanąć oko w oko z żywym Zergiem ze Starcrafta albo natknąć się na Aliena gdzieś w ciemnym korytarzu... Co powiecie jednak na spotkanie na żywo z Larą Croft? Już widzę, jak oczy Wam błyszczą (przynajmniej tej męskiej części czytelników) i ślina cieknie po brodzie!

ZBYSZEK BAŃSKI & ANDRZEJ SITEK

Ktoś może spytać: „ A kiedyż to i gdzie można nacieszyć oko taką żywą Larą?" No cóż, nie mam niestety pocieszających wieści - trzeba by pojechać na drugi koniec świata. Na przykład do Atlanty.

W Atlancie raz do roku dzieją się elektroniczne cuda na kiju. Electronic Entertainment Expo czyli E3 (dla niewtajemniczonych - Targi Rozrywki Elektronicznej) przyciągają spragnionych sensacji dziennikarzy z całego świata. To tam, w mieście ostatnich Igrzysk Olimpijskich, prezentuje się „to co nowe i to, co ma być dalej" w grach komputerowych. A co jest nowe w tym roku i co będzie dalej? Aż trudno uwierzyć, ale z drugiej strony można się było tego domyślić. Kolejny raz producenci niemal jednomyślnie postanowili pójść za ciosem, który przyniósł im sukces już wcześniej. Prawie każda udana gra doczekała się sequela (niektóre nawet kolejnego z rzędu). Reguła jest prosta:

do znanej gry dodajemy 1 i jaki wynik otrzymujemy? Ano sprawdźmy. Turok + 1 = Turok II, Dungeon Keeper + 1 = Dungeon Keeper II, Settlers II + 1 = Settlers III, Tomb Raider II + 1 = Tomb Raider III, Heavy Gear + 1 = Heavy Gear II, Need for Speed II + 1 = ... Można tak jeszcze sporą chwilę, ale niestety reguła matematyczna tu się załamuje. Bo co powiecie na takie działanie: Prince Of Persia + 1? Wydaje się Wam, że wynikiem będzie Prince Of Persia II? A właśnie, że nie! Prince of Persia 3D!

Trzeba się było uczyć matematyki, zamiast czytać pod ławką CD-Action... Zostawmy jednak wzory algebraiczne i inne rachunki sumienia. Powiem Wam jeszcze o paru bardzo interesujących grach, które co prawda nie mają numerów w tytułach (jeszcze nie), ale na pewno narobią zamieszania na listach przebojów i rozgrzeją Wasze napędy do czerwoności.

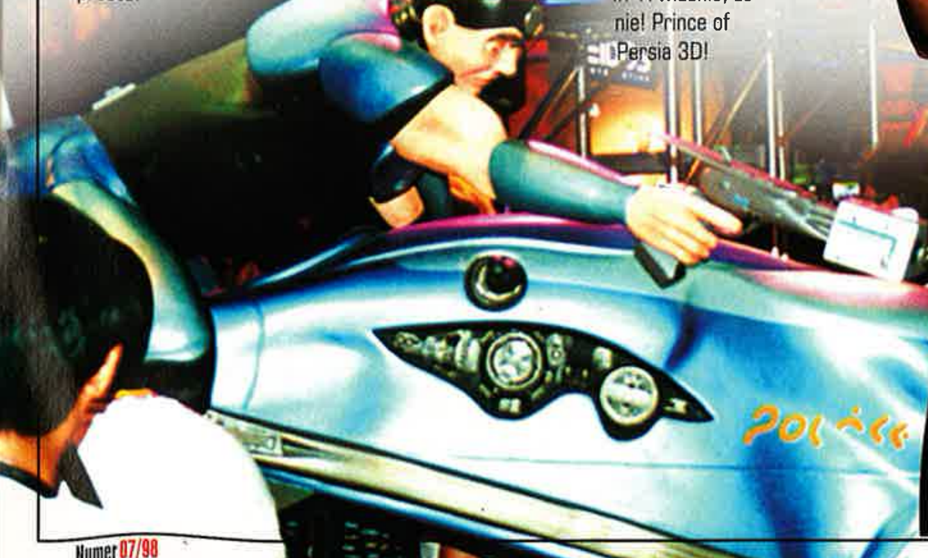
Targi pokazały, że tuż za linią horyzontu czają się potencjalne hity. Sid Meier niebawem skończy Alphę Centauri, Interplay jest już prawie gotów do wydania gry Baldur's Gate, w Gremlinie zaczęto świętować przyszłe sukcesy giery Buggy a do tego lotem koszącym zbliża się do nas symulator śmigłowca z firmy Empire Interactive a na imię mu Apache Havoc. To będzie naprawdę coś dla znawców tematu i amatorów „ważek". Jest tego stuffu, który przytargaliśmy dla Was w walizkach, taka ilość, że nie sposób wymienić wszystkich, nawet tych najważniejszych gier. Ale sami zobaczycie w następnych numerach CD-Action - będzie ciekawie.

Dobra, nie przynudzam już dłużej, bo pewnie chcecie dokładniej przyjrzeć się szczegółom na fotografiach. Zwróćcie uwagę na fakt, że dziewczyny z Eidosa mają bardzo zadowolone miny, kiedy trzymają w rękach magazyn CD-Action. Ciekaw jestem, czy Wasza reakcja jest podobna? Zostawiam Was teraz sam na sam z Larą. Za miesiąc dużo więcej wieści na temat owoców naszej wyprawy za ocean. ■

Co nas czeka?

Dungeon Keeper II

I nastał Dungeon KeeperII! Podziemne kazamaty czekają już na ludzi, którym mało było dwóch poprzednich edycji giery. Tym razem będziecie mogli stoczyć bitwę, patrząc oczami swojego bohatera! „A ciemność



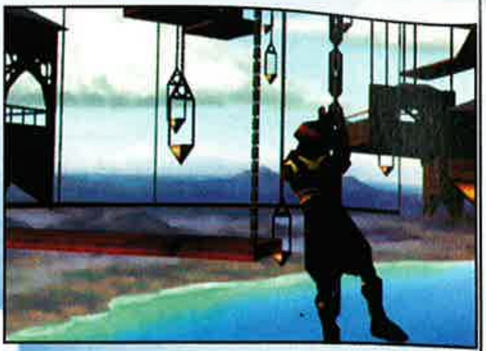
zapanowała wszędzie" - Legions of Good

Tomb Raider III

Lara Croft ciągle nie ma dość. Action-adventures z naszą boginką w roli głównej odbędzie się przede wszystkim na pustyni w Newadzie i na wyspach South Pacyfiku. Nowe ciuszki, nowe pojazdy, podciągnięta twarz (hi-res) jak to zwykle z pięknymi kobietami bywa...

obiektywami kilku zsynchronizowanych kamer. Oprócz multiplaya, zagramy również w trybie split-screen, a jeżeli jest już tego dla Was za dużo, zasiądziecie do Practice,

premierę kolejnej części). Przygotowano olbrzymia ilość zróżnicowanych misji, które mają być o wiele ciekawsze, niż w drugiej części gry.



Lands of Lore III

Westwood Studios przygotował dla wielbicieli RPG trzecią już część epickiej historii Lands of Lore III. Kompletny świat fantasy ma kusić teraz swoich wyznawców ulepszonym engine 3D, dzięki czemu giera nabierze wreszcie wizualnych smaczków. „Kluczem do wykreowania prawdziwego świata jest dbałość o szczegóły" - te słowa vice-presidenta Louisa Castle oznaczają, że projekt potraktowano bardzo poważnie, a gracze, będą mieli do czego wzdychać przez wiele nocy. Obok zdumiewające, „żywej" grafiki (3Dfx) potencjalnych odbiorców ma zaskoczyć potężne story, zastępy nowych, potwornych przeciwników i olbrzymia ilość lokacji. Czy gdzieś już tego nie słyszeliśmy?

trzeciej osobie". Ta gra akcji i przygody będzie wyzwaniem dla wszystkich zwolenników gatunku. 25 rodzajów przeciwników, moce magiczne i wiele rodzajów białej broni. Sezamie, otwórz się!

Sid Meier's: Alpha Centauri

Sid Meier's nie buduje już cywilizacji w starożytności, nie chce także walczyć w wojnie secesyjnej. Postanowił natomiast wyruszyć w 22 wiek na odległą Alpha Centauri. Gra będzie zbliżona pomysłem do Cywilizacji II, tyle, że większy nacisk położono na aspekt

■

Need for Speed III

Powstałe w 1982 roku Electronic Arts to prawdziwy staruszek na rynku gier. Właśnie ów „emeryt" wskrzesił dla samochodowe wyścigi, które niejednemu strąciły czapkę z głowy. Need for Speed III: Hot Pursuit operuje oczywiście w pełnym 3D wspieranym 3Dfx. W grze zobaczymy modele autentycznych superwozów, za których licencję EA słono zapłaciło. Renderowane w 16 bitowym kolorze lokacje, gdzie hulać będą te cuda, zdeklasują podobno Motorheada. Trzystopniowa skala trudności, kilka trybów prowadzenia wyścigu oraz cała masa gotowych do modyfikacji wariantów. Współprzeciwnicy mają bardzo wysokie AI i możecie spodziewać się, że będą przebiegli i agresywni. To wszystko ujrzymy

gdzie pędzą kierowcy z wielkim L wymalowanym na dachu. Uwaga! Piesi!

The Settlers III

The Settlers w trzecim podejściu wygląda wprost prześlicznie. Gdyby nie nieco „bajkowe" kształty wojów, gra nie różniłaby się zbytnio od Age of Empires (które, również ma niezadługo

Prince of Persia 3D

Gra bazująca na klasyku: Prince of Persia Jordana Mechnera. 15 egzotycznych, magicznych krain zobaczycie w „

FastTracker

- kursu część czwarta

Cześć dzieciaki, mam nadzieję, że zdążyliście już wypróbować wszystkie efekty. Dziś porozmawiamy sobie o pozostałych funkcjach, jakie (poza pattern editorem) zawarte zostały w fast trackerze. Do omówienia pozostały nam takie sprawy jak edycja instrumentów, podstawy obróbki sampli, dodatkowe funkcje edytorskie oraz panele konfiguracyjne. Zaczynamy od...

Sample editor

To oczywiście okno przedstawiające wykresy cyfrowego zapisu naszych instrumentów (sampli). Może tu dokonać typowych dla edytora sampli opcji wycinania (cut), kopiowania (copy) i wklejania (paste) fragmentów próbek. Sampla wybieramy przy pomocy lewego klawisza myszy w okienku z nazwami instrumentów/sampli. Dalej fragmenty sampla zaznaczamy także lewym klawiszem, po czym wybieramy tylko odpowiedni przycisk na ekranie i... gotowe.Reszta przycisków to:

wave - odtwarzanie sampla

range - odegranie zaznaczonego fragmentu dźwięku.

display - gra fragmentu, który jest aktualnie widoczny na ekranie. W każdym z przypadków próbka zostanie odegrana na wysokości dźwięku, która podana jest w lewym dolnym roku ekranu. Możemy ją zmienić strzałkami.

volume - służy zmianie głośności sampla w wyznaczonym odcinku. Musimy jeszcze podać wartość początkową i końcową mocy sygnału (btw: możemy tutaj tworzyć efekty przesteru, jeśli podamy np. 200% amplifikacji).

crop - wycina wszystko poza zaznaczonym fragmentem dźwięku.

range all - zaznacza całego sampla.

show range - powiększa nam zaznaczony wycinek próbki.

save range - zapisuje na dysku nasz wycinek sampla.

8/16 bit - konwertuje sampla pomiędzy ośmio- i szestnobitową wersją. 8 bitów to dwukrotnie mniejszy rozmiar sampla w pamięci, lecz także 256-krotnie mniejsza dynamika dźwięku. Więc konwersja dźwięku z 16 do 8 bitów może spowodować powstanie sporych szumów (zwłaszcza na basowych samplach).

minimize - wycina nigdy nie odgrywaną część sampla, która znajduje się poza obszarem pętli.

Fasttracker umożliwia wyznaczanie pętli, czyli obszaru sampla, który będzie odgrywany ciągle. Wyróżniamy dwa rodzaję pętli:

forward - odgrywa sampla w stałe w jednym kierunku;

pingpong - odtwarza sampla do końca loop'a i w przeciwną stronę do początku itd.;

no loop - oczywiście wyłącza funkcję pętli.

Jeśli wyznaczone wartości dynamiczne sampla na brzegach loopa nie będą do siebie zbliżone, nasza próbka będzie w tych miejscach charakterystycznie pykać (click). Aby temu zapobiec, musimy odpowiednio zmodyfikować sampla w tych miejscach. Służy do tego przycisk x-fade. Wystarczy zaznaczyć odpowiednio długie otoczenie brzegu loop'a i użyć x-fade'a. Należy pamiętać, by zostawić chociaż trochę poza obszarem loopa. Inaczej efekt nie zadziała. Po wykonaniu operacji niepotrzebną cześć dźwięku możemy już skasować (minimize). Aha, w czasie pracy pod ft2 zauważyłem również, że jeśli użyjemy x-fade na początku pętli pingpong w samplu 16-bitowym, próbka po zmodyfikowaniu będzie w tym miejscu charakterystycznie piszczeć. Nie ma na to rady, chyba że najpierw skonwertujemy sampla na 8-bit lub zmienimy loopa na forward.

Zoomout - wyłącza powiększenie sampla.

Show all - pokazuje wykres w całości.

Sample - uruchamia panel samplowania dźwięku. Sygnał pobierany jest z wejścia line-in lub mic w naszej karcie muzycznej. Poziom sygnału ustalamy przez volume. Możliwe jest także wyznaczenie częstotliwości próbkowania sygnału. Im wyższa, tym lepsza jakość, lecz również większa ilość użytej pamięci. 11025hz to jakość standardowych łącz telefonicznych, 22050hz to częstotliwości radiowe FM, 32075hz to jakość dobrych kaset magnetofonowych, natomiast 44100hz to wysoka jakość płyt CD.

8/16 bit - to rozdzielczość dynamiki sygnału.

SAMPLE EDITOR EXTENSIONS

Jest to panel, gdzie znajduje się jeszcze kilka funkcji edytora sampli.

Copy/Exchange Instrument (sample) - kopiowanie lub zamiana miejscami całych instrumentów bądź tylko sampli w instrumentach. Numer instrumentu/sampla to dźwięk źródłowy, natomiast nazwa barwy to miejsce docelowe. Wystarczy zaznaczyć i wcisnąć odpowiedni przycisk. Uwaga: jeśli skopiujemy lub zamienimy miejscami dwa instrumenty, ich nazwy niestety nie zostaną przeniesione!!!

Backwards - odwraca zaznaczony obszar sampla tak, że będzie grany „od tyłu".

Convert - konwertuje wartości sampli o 127 bajtów, na zgodne z amiga/pc.

Echo - nakłada na wybrany obszar efekt echa. Ustalamy ilość echa, dystans pomiędzy kolejnymi odbiciami, stopień wygasania sygnału oraz czy poza pierwotną długością próbki ma być dodawany sygnał.

Morph - działa w zakresie jednego instrumentu. Tworzy serie sampli pomiędzy pierwszym a ostatnim zaznaczonym w postaci płynnego przejścia jednego dźwięku w drugi (dość prymitywnie).

Mix sample - miksuje dwa różne sample do jednego (ustalamy jedynie balans pomiędzy ich głośnościami w mixie).

Resample - powoduję zmianę częstotliwości (długości) sampla o podaną ilość półtonu w górę lub w dół. Efekt ten niestety zawsze pogarsza jakość brzmienia sampla.

Draw mode - możliwość ręcznego rysowania sampla. Po prostu ciągniemy kursorem po wykresie sampla trzymając prawy klawisz gryzonia. Niestety ze względu na matematyczny charakter wykresu, rysowanie misiów i kwiatków nie wchodzi w grę ;-).

T-Hell/TG '98

Ok. Teraz będzie o tym, co dla naszych barw najważniejsze...

INSTRUMENT EDITOR

Edytor instrumentów po raz pierwszy pojawił się właśnie w ft2. Stanowił on dość nowatorskie rozwiązanie używania sampli, gdyż dawał zupełnie nowe możliwości sterowania głośnością, panningiem itp. Oczywiście były one osiągalne już wcześniej za pomocą komend w patternach, ale wymagały ciągłego wpisywania danych. Trzeba przyznać, że goście od ft2 zrobili spory postęp i szybko zaczęli być naśladowani przez innych twórców trackerów.

Instrument składa się z następujących elementów:

- Volume envelope (wykres przebiegu głośności)
- Panning envelope (wykres przebiegu panningu)
- Auto-vibrato (wartość stałego vibrato)
- od 1 do 16 sampli na jeden instrument

- definicja podziału klawiatury dla wielu sampli
- parametry dla MIDI

Volume envelope to wykres, za pomocą którego określamy, w jaki sposób będzie zmieniać się głośność instrumentu od momentu zagrania nuty. Mamy tu możliwość zapętlenia przebiegu (loop). Określamy krańcowe punkty pętli.

Sustain to z kolei miejsce wykresu, gdzie przebieg zostanie zatrzymany, do momentu gdy po odgrywanej nucie wstawimy keyoff (znak wyłączenia dźwięku). Później będzie on kontynuowany. Jeśli włączymy sustain, to po jego przerwaniu przez keyoff barwa będzie wyciszana zgodnie z wartościami parametru fadeout. Dokładnie tak samo wygląda panning envelope, przy czym nie działa tam fadeout.

Auto-vibrato definiujemy przez parametry speed, depth, sweep (opóźnienie włączenia vibrato) oraz wybór wykresu (piła, kwadratowy lub sinus).

Reszta suwaków to:

tune (dostrajanie częstotliwości jednego sampla);

panning - balans jednego sampla;

volume - głośność standardowa sampla.

Te trzy parametry ustalane są OSOBNO dla każdego sampla z 1 instrumentu. Przy pomocy przycisków 1-6 możemy włączyć zapisane wcześniej wykresy envelope i panning. Jeśli chcemy zapisać konkretny wykres, to klikamy prawym klawiszem na odpowiednią cyfrę. Jedynka to wykres standardowy. Jest on włączany automatycznie przy ładowaniu nowego sampla.

OK. Czas chyba wyjaśnić, po co nam ładować aż 16 sampli do jednego instrumentu? Otóż ma to kilka zastosowań. Wzorem instrumentów z MIDI, dla zachowania naturalnego brzmienia, np. pianina czy gitary, możemy wysamplować osobno dźwięki z każdej oktawy instrumentu i przyporządkować je tak, by zsamplowany dźwięk z trzeciej oktawa pianina grany był jedynie w zakresie C-3 do H-3. A dźwięk z czwartej oktawy - C-4 H-4 itd. Dla porównania, jeśli użylibyśmy tylko jednego sampla (np. z 4 oktawy), to grając nutę C-2 zostałby on bardzo zniekształcony i raczej nie przypominałby już oryginalnego brzmienia.

Drugim przykładem zastosowania łączenia sampli jest budowanie zestawów dźwięków (np. poszczególnych sampli perkusji) w jeden instrument. Wygląda to tak, że każdemu dźwiękowi na klawiaturze, np. w C-4 do H-4 przyporządkowujemy innego sampla (C-4 bassdrum, D-4 hihat, E-4 snare, itd.). Aby ustawić sampla pod odpowiednią wysokość nuty, wybieramy próbkę w okienku sampli i lewym klawiszem na klawiaturze (na dole ekranu) wybieramy dźwięki. Cyfry na klawiszach oznaczają numery przyporządkowanych im próbek. Obydwa przykłady możecie znaleźć na kompakcie PCS w module „example1.xm" (katalog Bonus/Bonus 1/FT2_kurs).

INSTRUMENT EDITOR EXTENSIONS (I.E.EXT)

Tutaj możemy znaleźć kilka funkcji niezbędnych do sterowania przez fasttrackera urządzeniami MIDI.

P. to program, czyli inaczej mówiąc - numer instrumentu.

Pitchbender - określa zakres portamento up/down oraz tone portamento przy użyciu pokrętła w syntezatorze (tzw. pitchbenda). Aby pitchbender działał poprawnie, musimy koniecznie zmienić ustawienia frequency table (config 2) na tryb linear.

CD-ROM dumper. Jest to panel sterujący naszym cd-romem. Całe szczęście, że ft2, poza kiepskiej jakości samplerem, umożliwia także sczytywanie sampli z płyt kompaktowych jako danych cyfrowych, nie zaś jako analogowego dźwięku. Technika ta stała się już dosyć popularna. I istnieje już spora liczba programów do zgrywania z CD. Jedyny problem tkwi w tym, że nie wszystkie napędy cd mają tę możliwość. Mimo to, dzięki „dumpowaniu" cd unikniemy wszystkich szumów, jakie mogą pojawić się podczas zwykłego samplowania. Ściągnięte przez nas sample będą miały postać 44khz/16bit/mono, ewentualnie 8bit. Opłaca się jednak ściągać na 16bitów, potem odpowiednio „zgłośnić" próbkę i dopiero wtedy skonwertować na 8bitów. W przeciwnym razie nasz sampel będzie mocno szumiał. Jeśli zawierają one charakterystyczne „kliki" (zakłócenia), możemy włączyć opcję „sync", która poprawi jakość zgrywania, lecz może spowolnić cały proces.

Fantasy/Mekka '98

Teraz może trochę na temat konfigurowania naszego trackera. Wszystko kryje się pod przyciskiem Config. Są to trzy ekrany konfiguracyjne. Możemy przełączać się pomiędzy nimi także z klawiatury (lewy Ctrl +1, +2, +3).

DEVICES

Tutaj wybieramy odpowiednią kartę muzyczną. Dalej należy ustawić odpowiednią dla możliwości naszego sprzętu częstotliwość miksowania. Oczywiście im wyższa, tym lepiej, chociaż sprzęt może nam zwalniać. Na Pentium to raczej nie problem, podobnie jeśli używamy Gravis Ultrasound, bo tam standardowo mamy 44khz.

Interpolation służy do wygładzania „chropowatości" dźwięku na soundblasterze i covoxie. Na Gravisie jest to proces sprzętowy.

16-bit mixing to oczywiście odtwarzanie dźwięku w 16-bitowej postaci.

Maximum DPMI memory - określa ile pamięci w ft2 Windows'95 przeznacza na sample.

LAYOUT

To drugie menu konfiguracyjne. Włączamy sobie tutaj różne bajerki dotyczące wyglądu i naszego komfortu pracy pod ft2. Na początek ustawiamy kolorki. Mamy tu już zdefiniowanych kilka zestawów. Fanom ekstremalnych wibracji polecamy zestaw „space pigs" ;-). Następnie wybieramy sobie kursory, fonty itp.

Patternstrech - włączony powoduje rozdzielenie kolejnych linni patternów o 5 pixeli.

Hexnumbering - wybór pomiędzy szesnastkową, a dziesiętną numeracją row-ów.

Accedential - wybór tonacji # lub b.

Show zeroes - chowanie/wyświetlanie wszystkich, także nie znaczących zero w patternach.

Frameworks - włącza/wyłącza ramkę wokół patternu.

Line number colours - podświetlanie co czwartej pozycji w patternie.

Channel numbering - włączenie numerowania kanałów.

Show volume column - włącza/wyłącza dodatkową kolumnę głośności (nie jest ona używana w formacie *.mod).

Maximum visible chn. - ustala liczbę kanałów widocznych jednocześnie na ekranie.

MISCELLANEOUS

To trzeci panel configu. Tutaj ustalamy rodzaj klawiatury, czułość myszki na ruch. Tutaj określamy parametry MIDI oraz trybu edycji (a raczej nagrywania) patternu „na żywo".

Multichannel record umożliwia nagrywanie „na żywo" dźwięków na wielu kanałach jednocześnie.

Multichannel edit to rozkładanie kolejno wpisywanych przez nas dźwięków na różne kanały.

Key-jazz to opcja, która pozwala na granie z klawiatury więcej niż jednego dźwięku w jednym czasie (niestety nie wszystkie klawiatury dają taką możliwość).

Record keyrelease notes - nagrywanie keyoff'ów w czasie zapisu „na żywo".

Quantize - określa dokładność zapisu nut.

Change pattern length... - określa czy pattern będzie wydłużany/skracany w czasie rozsuwania/kasowania linii patternu.

Sample/Pattern cut-to-buffer - wycinany fragment sampla/patternu będzie zapamiętywany w buforze.

Kill notes at stop - wyłącza wszystkie dźwięki, gdy zatrzymamy odgrywanie.

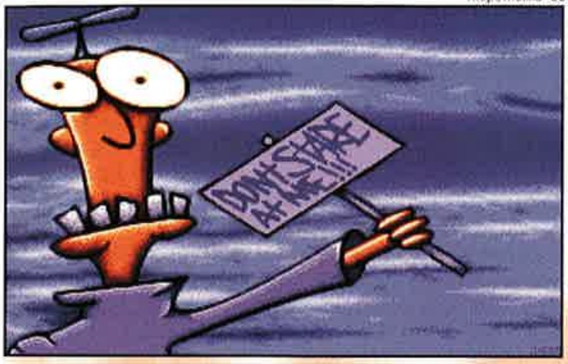
Fileoverwrite warning - ostrzega przy próbie zapisu o nazwie istniejącego już pliku.

Uff.. Sporo tego było jak na jeden raz. Dobrnęliśmy do końca podstaw Fasttrackera 2. Jeśli coś nadal jest dla was niejasne, to zawsze możecie przysłać do mnie email na adres: flnpls@hotmail.com. Dla tych, którym udało się ten kursu zrozumieć, mogę dodać, że prawdziwy świat ft2 dopiero się zaczyna (nibbles, itp. ;-). Następny odcinek tylko dla wtajemniczonych...

falcon/tokyo ^ pulse records

„Wywalcie tę *** scenę!!!"

Klopi/Mekka'98



Będąc radosnym posiadaczem kalkulatorka o nazwie ATARI ST, po raz pierwszy zetknąłem się z czymś takim jak scena. Pamiętam do dziś ten szok, kiedy w kilka dosłownie dni po zakupieniu owego sprzętu dostałem od kumpla dysk z dokonaniami jakiejś tam grupy. Rzecz wyglądała (wtedy) ślicznie, coś tam latało, coś zoomowało, coś grało (i to nawet na samplach) - po prostu szok i radość z możliwości mojego sprzętu. Najfajniejsze jednak były creditsy i króciutki, ale za to bardzo efektowny, „prawie mag" (bo trudno było „toto" nazwać rasowym magiem). Kilka artykułów, nieco humoru, chartsy (mój wyraz zdziwienia, że aż tyle tego istnieje) i adresy swapperów. Nagle stwierdziłem, że mam do czynienia z dziwnym „underświatem", z jakąś kulturą, której folklor był po prostu zniewalający. I stała się światłość. Później nadeszło kilka radosnych chwil, kiedy odkryłem nieco polskich magów, kiedy rodzime produkcje zaczęły docierać także i do moich rąk, kiedy nareszcie mogłem skontaktować się z ludźmi, których też to bawiło.

Nadszedł pecet, zrobiło się CDA. Scena wyszła z podziemia i zaatakowała. Ugryzła. I co? Czytam wyniki ankiety z numeru 23 i widzę jak na dłoni, że coś złego dzieje się z dzisiejszymi posiadaczami komputerów, z nastolatkami, które interesują się tylko kolejną nawalanką, których rodzice mają zbyt dużo kasy i fundują im coraz to nowsze wersje produkcji spod znaku „zabili go i uciekł". Męczy mnie to, bo widzę jeszcze wyraźniej, że komputer zamienia się w maszynę do gier, z potężnymi możliwościami, arcydrogą konsolę, ładnie wyglądającą i pozwalającą w niektórych przypadkach uciec od podatków. Taki człowiek instaluje z CD wszystko, co jest do zainstalowania, poogląda, pogra i napisze list, w którym rzuca bluzgami pod adresem sceny i gości, którzy ją tam wsadzili, no bo przecież z tych 30 - 40 megabajtów mogłoby się urodzić miejsce na jeszcze jedną nawalankę! Ludzie, krzyczeć mi się chce! Czytając takie listy zgrzytam zębami i wyję do księżyca, bo mam pewność, że człowiek taki jedyne co potrafi zrobić ze swoim komputerem, to odpalić, poczekać aż wszystko ładnie się uruchomi, zainstalować, zagrać, odinstalować i wyłączyć. I nie daj Boże, jeśli ni z tego, ni z owego coś się w czasie instalacji wykrzaczy. Ręce pozostają rozłożone, rośnie złość i lecą bluzgi. A większość takich wypadków można w sposób czasem bardzo prosty przeskoczyć samemu. Trzeba tylko troszeczkę w tym wszystkim pogrzebać, zainteresować się, z czym tak naprawdę mam do czynienia, o co w tym wszystkim chodzi.

Większość ludzi interesujących się sceną MUSI posiadać choćby podstawowe umiejętności i rozeznanie z zakresu obsługi komputera. Niektóre magi nie pójdą bez pamięci EMS, inne widząc EMS wykrzaczą się i nie dadzą się uruchomić, dema każą wywalić sterowniki, zwiększyć ilość wolnej pamięci, jeśli chodzi o moduły, to dzieje się tu istny cyrk pojęć typu przerwania, DMA, IRQ... Do czego zmierzam? Jakoś tak podskórnie, nie wiedząc chyba nawet o tym, produkcje scenowe zmuszają użytkowników komputerów do zainteresowania się ich „trzewiami" (komputerów, nie użytkowników). Zmuszają do lektury książek pod tytułami „Instrukcja użytkownika" i podobnymi, nakazują wręcz babrać się w rodzajach i wielkościach pamięci, interesować się trybami graficznymi itd. itp. Zło konieczne w wielu przypadkach zmienia się w prawdziwe zainteresowanie, a stąd już jeden krok do głębszego grzebania, programowania, przysposabiania możliwości sprzętu do swoich potrzeb. Jednym słowem: do wykorzystywania tego, co stoi na biurku i kosztuje górę pieniędzy.

Albo też zaczynasz się interesować tym, co można wycisnąć ze sprzętu, co można w końcu wycisnąć z siebie. Może zaczniesz tworzyć grafy, może pobawisz się muzyką, może zakodujesz swoje pierwsze coś, z czego będziesz dumny do bólu, co sprawi ci masę radości, a może zaczniesz pisać, staniesz się erudytą ekranów, Katonem i Demostenesem w jednym, a może (w końcu) zaczniesz swappować, nawiązywać kontakty, poznawać ludzi z kraju i ze świata. Może zaczniesz robić coś zupełnie nowego, coś o wiele fajniejszego od grania, zabijania i ciągłego ratowania świata. To z czasem staje się wybitnie nudne.

TAKIE MOŻLIWOŚCI DAJE SCENA.

Nie trzeba być zaraz kimś, nie trzeba posiadać niesamowitych zdolności, talentu i Bóg wie czego jeszcze. Nie od razu Rzym zbudowano. Kiedy oglądam jakieś wystrzałowe demko, słucham zniewalającego modułu, oglądam i podziwiam wysiłek grafika, czytam tekst, który każe mi się zastanowić albo zmusza do śmiechu serdecznego, wtedy widzę włożony w to wysiłek twórców, wysiłek niewymierny finansowo (nikt za to wszak nie zapłaci), niemniej czasami o wiele bardziej satysfakcjonujący niż kolejna mega-hiper-czad giera. Jest to diabelnie wciągające i radujące zajęcie - tworzenie czegoś naprawdę swojego, nowego, czegoś, w czym można się wykazać, pokazać swoje możliwości. Jest to fantastyczna cecha sceny, niedostępna dla żadnego gracza. No bo co z tego, że po raz enty ratuję świat, niszczę wszystko co się rusza i na drzewo nie ucieka, przechodzę jakieś karkołomne etapy w coraz bardziej udziwnionych grach: co z tego, skoro satysfakcja jest tylko chwilowa. Gry są jak narkotyk - zawsze trzeba więcej i więcej, coraz to nowsze i nowsze. Scena jest, co prawda, jeszcze większym narkotykiem, ale narkotykiem, który daje o wiele więcej satysfakcji, o wiele więcej możliwości sprawdzenia się, otwierającym nowe przestrzenie eksploracji.

Niestety, jakoś „nie kręci" to młodych ludzi. Czyżby lenistwo? Czyżby przyzwyczajenie do ciągłego brania, posiadania? Muszę mieć tę grę, muszę mieć lepszy komputer, bo najnowsze gry nie chcą chodzić na moim złomie. Mamo, tato - dajcie mi w prezencie na urodziny nowego kompa za worek forsy, a będę grzeczny. Ale synku po co ci to? Jak to po co, przecież CHCĘ GRAĆ! Nic nowego u mnie nie chodzi! A poza tym jest mi to potrzebne... Hola, do czego jest komputer potrzebny takiemu człowiekowi? Znam mnóstwo ludzi, dla których wielkim problemem jest odpalenie notatnika w Wirusie95. Więc do czego jest ten komputer potrzebny??? Wychodzi na to, że tylko do grania... Nie chcę prorokować, ale zdaje się, że wychowuje nam się pokolenie komputerowych analfabetów. Technika przerosła możliwości poznawcze przeciętnego człowieka. Symptomatyczne jest, że powstają dziś komputery o potężnych możliwościach, niesamowitych szybkościach itd., ale co z tego, skoro bez systemu tzw. user friendly, przyjaznego dla użytkownika, użytkownik ten nawet nie zacznie wykorzystywać tych możliwości. I jeszcze jedno: same systemy pożerają większość zasobów i możliwości komputera. No bo trzeba jakoś obsłużyć te wszystkie okienka, wodotryski, grafiki i co tam jeszcze. No i mamy sytuację: użytkownik kontra system i system zaczyna wygrywać, upokarzać użytkownika, przerastać go. Nic dziwnego, że w takiej sytuacji dzisiejsze nastolatki po prostu nie wiedzą, o co w tym wszystkim chodzi. Stają bezradne przed swoim własnym sprzętem, za który wybulono tyle pieniędzy, że aż przykro myśleć, kiedy maszyna nagle ni z tego, ni z owego po prostu przestanie działać.

Oglądając dema i inne scenowe produkcje, mam dziwne wrażenie, że ich autorzy biorą system za mordę, walczą z nim, wykorzystują go do ostatniego bitu, wyciągają z niego wszystko. Korzystają z tego, co mają, robią to twórczo, nie stoją z rozłożonymi rękami przed monitorem - sprzęt nie jest dla nich obcy! Sprzęt staje się medium porozumienia, dogadywania się wzajemnego poprzez produkcje, przekazywania myśli i idei, sprzęt to tylko platforma dialogu. Sprzęt jest WYKORZYSTYWANY, staje się skrzynką nowych możliwości wyrazu swoich myśli i zamiarów. Jedni plakatują ściany, inni tworzą bojówki, jeszcze inni zaśmiecają Internet, scenowcy zaś tworzą w swoim stylu. Styl jest przedni, bo wymagający mnóstwo wysiłku, pracy nad sobą samym. To jest naprawdę TO.

Życzę każdemu młodemu człowiekowi, który pisze: „wywalić scenę!", aby choć spróbował znaleźć narzędzie pod tytułem Word Pad, uruchomił je i napisał kilka sensownych słów, tak z własnej, nieprzymuszonej woli. I niech nie będzie to wypracowanko szkolne, niech to będą jego własne spostrzeżenia, myśli, idee czy cokolwiek innego. Siądź człowieku i spróbuj coś z siebie wykrzesać. Podobno jesteś istotą myślącą. Mam nadzieję, że tak...

CoSTa

PS. Wiem, że prezentowane tu stanowisko może być nieco denerwujące dla przeciętnego zjadacza chleba. Wiem, że najprawdopodobniej ktoś mnie za to zbluzga. Niemniej przypadek mojego kolegi, który od roku jest radosnym posiadaczem komputera, a który przed kilku zaledwie dniami przybył do mnie z wyrazem zatroskania na twarzy i poprosił o pomoc, no bo nie wiedział czy jakoś można w „wirusie 95" uruchomić coś do pisania; ten przypadek właśnie uświadomił mi, jak wiele jest jemu podobnych, młodych ludzi. Niemniej gdyby ktoś zechciał wejść ze mną w polemikę na ten temat, serdecznie zapraszam, ba! - wykosztuję się nawet na skrzynkę browaru, jeżeli mnie przekona, że ten kierunek rozwoju jest słuszny i polityczny! Tak więc klawiatury w dłoń i ognia! ■

Pomocna dłoń

Potrafisz pomóc tym, którzy mają problemy? Pisz do nas! Masz problem też pisz, może znajdzie się na to jakaś rada? Chcesz coś kupić, sprzedać, zamienić - proszę bardzo, czekamy na anonse!

###Mam problem

•Earth 2140. Przy instalacji okazało się, że moja karta S3Trio64V+ nie jest kompatybilna z trybem VESA. Firma TopWare przesłała mi program UNIVBE - ale niestety nadal widzę tylko ciemność, podobnie zresztą gdy uruchamiam UNIVBE. Piotr Molenda, Poznań, tel. 061 8307-262.

•Resident Evil. Gram z pomocą Action Plus. W punkcie 44 jest napisane, żeby wziąć Książkę nr 2 i wyjąć z niej medalion. Okazuje się, że posąg trzeba przesunąć na wyróżnione w podłodze miejsce - wtedy dopiero można wziąć tę książkę. Ale posąg jest zbyt blisko ściany! Jak przesunąć go w głąb pomieszczenia? Piotrek Abramczyk, Ełk.

•Tomb Raider. Jak przejść planszę St. Francis Folly? I z innej beczki:
po pewnym czasie tracę dźwięk w grze. A gdy wychodzę z gry, to w Windows'95 pojawia się napis: "The Aztech Sound card board is not responding properly. Run setup and restart your hardware configuration". Wojtek z Barlinka.

•Little Big Adventure (jedynka).
1) Otóż chcę się dostać do Teleportation Center i potrzebuję fałszywego ID. Wiem, że mogę je dostać od jakiegoś słonika, razem z mapą, na której pozaznaczane są koniczynki i pudełka. I tu leży pies pogrzebany. Gdzie ma być ten słonik? Będę wdzięczny za podpowiedź. Łukasz Mazur.
2) Zniszczyłem wszystkie fabryki Dr Funfrocka. Co dalej? Tomek z Zakopanego.

•The Legend of Kyrandia. Chcę się dostać statkiem na Volcanię, ale nie wiem jak zrobić, by statek zmienił kurs i nie płynął na wyspę ludożerców. Gdzie znajdę oko trytona? M. Luboń.

•Reah. Nie mogę sobie poradzić w mieście. Po otworzeniu drzwi i wejściu do miasta zbieram jakiś kawał porcelany i dalej nie wiem co robić. Nawiążę kontakt z posiadaczami tej gry. Maciej Mańka, Klęczany 97, 38-333 Zagórzany, email: bacama@free.polbox.pl

>>> Poszukaj drewnianego wozu i spróbuj go pchnąć - drewniany złom poruszy się. Odszukaj fontannę z trzema głowami, z których każda coś mamrocze. Uparcie postaraj się pokręcić dookoła wodotrysku i wsłuchać się w słowa każdej z głów. Zmuś gadające rzeźby do wypowiadania słów przypominających odgłosy dochodzące ze stron, w które dana głowa spogląda. Po chwili powinieneś zrozumieć dziwny język i rozpocząć nawiązywanie przyjacielskich kontaktów. Na pierwszy ogień warto przywitać się z duchem świątyni. W najnowszym Action Plus będzie solucja do tej gry...

•Czy Monster 3D II można podłączyć do karty graficznej ATI 3D Charger? Co to są trainery i save'y? Łukasz Szydłowski.

>>>Odnośnie drugiego pytania: Trainery to programy, które dają nieśmiertelność itp. w grach. Save'y - to po prostu save z danej gry, dzięki czemu możesz zacząć zabawę niekoniecznie od jej początku...

•Kajko i Kokosz. Wszystkim, którzy mają problemy z tą grą podpowiadamy, że w tym CDA jest doń solucja ;-).

•Czym mogę otworzyć pliki "pic" np. z ostatniej sceny? Piotr Molenda

>>>Jakimkolwiek programem graficznym lub przeglądarką typu np. "Sea" (postaramy się wkrótce coś takiego zamieścić).

•Mam dysk wysuwany z kieszeni. Gdy włączam komputer pisze: "Nieprawidłowy dysk. Wymień dysk i naciśnij dowolny klawisz". Co robić?

>>>Sprawdzić czy dokładnie wsunąłeś kieszeń i czy przekręciłeś kluczyk - objawy sugerują, iż (najprawdopodobniej) szuflada "nie kontaktuje". Naturalnie nie można wykluczyć awarii szuflady, jak i samego HDD...

###Sprzedam

•Grę Jack Orlando (razem z instrukcją). Cena 35 PLN. Istnieje także możliwość wymiany, z dopłatą, na grę TITANIC - The adventure out of time. Piotr Zawalkiewicz, ul. Krasińskiego 112a/3, 87-100 TORUŃ. E-mail: zawach@polbox.com.

•OS/2 Warp v4.0 + Lotus Notes, licencja, cena do uzgodnienia. Archiwalne numery CDA 1-19 - cena j/w. Roczniki PC Magazine PP (od 1-go do 12'97) - cena j/w. Adam Kokot, Romera 87/2, 71-246 Szczecin, tel. 091 43-93-157.

•CDA 9,10,12/97 i 2/98 oraz Chip CD 8/97 - w sumie za 30 zł lub na sztuki - cena do uzgodnienia. Tomasz Tłuczek, Kochanowskiego 1d/38, 37-100 Łańcut. Tel. 225 39-22.

•PC 486Dx2/66, 8 Mb Ram, HDD 540 Mb, FDD 1,44/1,2 Mb, CDx4, SB-16, karta grafiki C8T 1 Mb, klawiatura - za 1550 zł. Hubert Wiśniewski, Os. Słoneczne 5c/17, 64-840 Budzyń, tel. 067 284-35-10.

•Drukarkę IBM Protiner X24E (24 igły) w dobrym stanie za 500 zł. Marek Witaszek, Dziwna 26/11, 72-419 Dziwnów.

•Gamblery CD 2/96, 3/97, 5/98 (zafoliowane i nieużywane) za 4.50 zł/szt. klyson@kki.net.pl

•P-133, Intel, za 280 zł. Michał Czyż, Os. Kopernika 6/27, 98-300 Wieluń, tel. 043 843-8-200.

•Gry GTA i Carmageddon (tanio!); pisma: Gry Komputerowe, Chip, CDA, PC Kurier z lat 96-98 z CD lub bez - cena od 1 zł/szt. Kamil, tel. (061) 862-66-42 (Poznań).

•Grę Interstate'76 - 95 zł. SS CD: 47-50, 52, 53 po 10 zł/szt (możliwość negocjacji cen). Artur Sielski, Orzycka 24/50, 02-695 Warszawa, tel. 602690092.

•Gry: Quake 2, Tomb Raider 2, Virtua Cop 2, Test Drive 4, TOCA, Chasm - The Rift, FIFA'98, NBA98, NHL98, S40Racing, Street Fighter Zero, Detective Bogey, Flip Flop, Pitfal, Speed Boat Attack, Shipwreckers, Netwalk, Krazy Ivan, Nowy Teenagent, Wing Commander 4, S.C.A.R.A.B, Tenka, International Rally Champ., GTA, X-Men: Children of the Atom, Myth - po 90 zł. Gry bez intrukcji: Teenagent, Betrayal at Krondor, Blood, Tomb Raider, Twilight2000, Settlers 2, Diablo, X-Wing vs TIE Fighter, X-COM: Apocalypse - po 70 zł. SimCity2000, Populous 2, Power F1, Twilight2000, Raptor, Sensible World of Soccer 96/97, Navy Strike - po 40 zł. Ew. wymienię na gry na Playstation. Pokrywam koszty wysyłki. Tomasz Moczarski, Gagarina 1/19, 44-100 Gliwice.

•Grę Quake 2 - 110 zł. 341-27-56, Wrocław.

•Fax/Modem Zoltrix - 2400 bps Modem, 9600 bps fax - 45 zł. CDx2 Dolphin (nie wysuwa się tacka) - 50 zł. Pisma: PC Gamer Po Polsku 1,2/96 - 2 zł/szt. 3-6/96 z CD - 10 zł/szt. Rocznik '97 z CD - 9 zł/szt. lub 55 zł całość. MacWorld i Publish (z CD) - roczniki '96, 97 - 9 zł/szt. Gry: Chaos Overlords CD - 35 zł. Suicide Speed (na dyskach 3,5") - 25 zł. Książki o Windows, Lotus 1-2-3 (z dyskietkami) za ok. 20-25 zł/szt. (dokładna lista na życzenie). Michał Smajdor, Kochanowskiego 45a, 33-300 Nowy Sącz, tel. 0-18 441-56-72.

•Pamięć SIMM 4X1 Mb Ram (30 pin) i 2x4 Mb Ram (72 pin) - razem za 120 zł (może być oddzielnie). Karol Kaczmarczyk, Nadbrzeżna 1, 11-700 Mrągowo, tel. 089 741-8288.

•Płytę główną 75/200 Mhz, 256 KB cache, 3xISA, 4XPCI - 180 zł. Pentium 120 - 300 zł. Kartę grafiki S3TRIO/64V+ 0,5 Mb, PCI - 60 zł. CDx4 Mitsumi - 70 zł. 16 mb RAM (2x8) - 150 zł. HDD 1270 MB Seagate - 500 zł. Dariusz Nowicki, M. Reja 5/7, 21-500 Biała Podl. Tel. 083 342-36-40 (w godzinach 15-18).

•Rocznik PC Shareware '97 z CD, stan bdb - 90 zł (wliczone koszta przesyłki). Kto odezwie się w 14 dni od ukazania się ogłoszenia dostanie za darmo nr 1/95, 1/96, 11/96 z dyskietkami. Maciej Kasperek, Puławska 10a/3, 20-046 Lublin, tel. 081 743-19-21.

•Grę MK3, Historia Świata 2 - po 50 zł, 9 pudełek na pojedyncze CD za 2 zł/szt, kompakty CDA 1-7/96 i 8,10/97 - po 6 zł/szt. Kompakt Super Games VII i Top Gry 2 - po 6 zł/szt. Tomasz Niemirski, Kwiatowa 4, 68-100 Żagań.

•Gry na GB: Animaniacs - 70 zł, Judge Dredd - 60 zł, MK3 - 65 zł (wszystkie z pudełkami i instrukcjami). Tel. 312-60-02 (Białogard).

•Gry: Starcraft, Die by the Sword, Psygnosis Formula 1 - cena do uzgodnienia. Robert Krassowski, Św. Trójcy 10/3,59-220 Legnica, tel. 076 854-03-46.

•PC-Highscreen: P-100, 32 Mb EDORAM, FDD 1,44 Mb, HDD 1,3 Gb Seagate, CDx24, SVGA 1 Mb ATI PnP, SB Pro PnP + oprogramowanie + gwarancja. Cena: 2.500 zł. Jarosław Czeszejko, tel. 067 263-26-05 (Złotów).

•Dwa CD dla dorosłych (6600 zdjęć i nie tylko) - za 20 zł. Piotr Grochowski, Witosa 4/1, 06-200 Maków Maz.

•Gry: Postal, Diablo i Screamer Rally - po 60 zł/szt, Teenagent - 20 zł, FullThrottle - 35 zł. Tel. 089 624-39-93.

•Gry: NFS 2, Quake 2, Hexen 2, Tomb Raider 2, NBA'98, Broken Sword - po 80 zł. Zamienię Quake 2 na Outlaws. Pamięć Ram 32 Mb (168 pin, SDRAM 100 Mhz) - 190 zł. Mateusz Mejna, Jamy 4, 84-218 Godętowo.

•Grę Perfect Weapon z gwarancją - 80 zł. CDA 12 - 8 zł i PCS 9, 12 - 5 zł (stan bdb). Michał Iwiński, tel. 061 44-14-334, Lwówek Wlkp.

•Grę Death Gate (RPG) 10-15 zł. CDA 15,16 - po 5 zł. CD "Gry Wirtualne" firmy Albion za 15 zł, SS CD 47 - 5 zł, joy Primax Firestorm z autofire za 20 zł - lub wszystko razem za 50 zł. Sergiusz Smolnicki, Krucza 66, 39-200 Dębica, tel. 014 6815-536.

•Gry: Heartlight, Electro Body, Rolling Jack - po 8 zł. Gear Works - 10 zł, XenoBots - 20 zł, Skaut Kwatermaster - 35 zł. Program eTeacher 3.0 for Windows. Piotr Szturmaj, Gryfińska 29, 70-806 Szczecin, tel. 091 4692-798.

•Gry: Franknestein (Amiga), Leisure Suite Larry 1, Skaut Kwatermaster (obie na PC). Cena do uzgodnienia. Tobiasz Usewicz, Walecznych 6/78, 85-828 Bydgoszcz, tel. 3726887.

•Gry: A-10 Cuba, Mission Force: Cyberstorm - po 50 zł. Programy: Antiviernkit 10 zł. Alan Dębciuch, Parcze 3a, 32-300 Olkusz, tel. 035 643-33-16.

•Grę Screamer Rally za 110 zł lub wymienię na Moto Racer albo inne wyścigi. Tel. 048 45-92-27 (Radom).

###Zamienię

•CD z CDA 4/98 na inne CD. Sławomir Świderski, Bławatna 24, 10-950 Olsztyn.

•Amigę CDTV, pilot CDx43, mysz, klawiatura, dodatkowa stacja dysków, 100 dyskiektek, 5xCD, czasopisma - na PC, minimum 486, monitor, 4Mb Ram, CD, HDD - z ewentualną dopłatą. Jarek Śliwa, Jakimowice 2, 26-230 Radoszyce.

###Kupię

•PILNIE drugi numer Action Plus. Cena 2-3 zł. Borys Loy, Jemiołówa 27/9, 53-447 Wrocław.

•Sony Playstation po okazyjnej cenie; z grami, kartą pamięci i dwoma gamepadami. Tomasz Moczarski, Gagarina 1/19, 44-100 Gliwice.

•Gry na PC: Legends of Kyrandia 1 i 2. Tomasz Chudzik, Wawrów 17, 66-403 Gorzów 5, tel. 095 7-320-683

•Gry: Duke Nuke'm 3D i Wolfenstein 3D po okazyjnych cenach. Alan Dębciuch, Parcze 3a, 32-300 Olkusz, tel. 035 643-33-16.

###Nawiążę kontakt

•Nowy klub Games zaprasza nowych członków. Tipsy, porady, tricki itp. Mile widziany znaczek pocztowy. Marek Witaszek, Dziwna 26/11, 72-419 Dziwnów.

•Z osobami, które we wrześniu wybierają się do Liceum na ul. Krzywą w Lublinie, na profil ogólny z informatyką. Kamil Kasprzak, Głuszczyzna 53, 20-388 Lublin 6.

•Z osobami lubiącymi strategie, wyścigi, przygodówki, plaftormówki, mordobicia. Paweł Grześkowiak, Kosynierów 89/6, 58-370 Boguszów-Gorce.

•Grafik 3D i nie tylko, bo amator muzyki komputerowej, chętnie wymieni się poglądami z innymi komputerowcami na różne tematy (szczególnie grafika) - także wymiana swoich produkcji. 100% odpowiedzi. Czekam... Grzegorz Nowak, ul. Wasylewskiego 12/4, 48-300 Nysa.

•Mam P200 MMX. Szukam miłośników wyścigów (także rzeczywistych) oraz starych gier na PC. Przemysław Woliński, 1-go Maja 6/8, 78-200 Białogard.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Aaaach. Wakacje... Tak naprawdę docenia się je dopiero wtedy, gdy się ich (już) nie ma. Uważamy, że siedzenie w mieście, w murach, przy komputerach w środku lata jest totalną perwersją. No ale... narzekaliście, że w wakacje robimy sobie wakacyjną przerwę (prawda, że to dziwne?), więc nasze szefostwo z szatańskim błyskiem w oku stwierdziło, że odtąd CDA wychodzi także w wakacje. W efekcie możemy teraz rozkoszować się wakacjami wirtualnymi. Jeden spędza je z Larą, ktoś inny w kosmosie czy w rozmaitych zapełnionych smokami lochach, inni wdychają spaliny na jakimś torze wyścigowym i prochowy dym na pobojowiskach... Ale wiemy, że ta część z nas, która teraz zalewa się potem i łzami będzie mieć radochę w momencie, gdy Wy ze zgrozą będzie kombinować, że do ferii świątecznych jeszcze tyle tygodni. Zawsze to coś. No dobra, nie chcemy żebyście myśleli, że narzekamy. Tak naprawdę to ten, kto chciał iść na urlop w lipcu - ten poszedł. A kto nie chciał albo chciał za późno - siedzi i pisze te słowa ;-). Nawiasem mówiąc (niespodzianka!) w tym numerze nasz kącik ma aż 3 strony!!! Hurra! Wprawdzie szefostwo twierdzi, że tak będzie tylko przez wakacje... no ale zobaczymy. Jak to mówią: "raz zdobytej strony nie oddamy już nigdy" - a przynajmniej bez zaciętej walki. No to szable w dłoń!

Myśl miesiąca: W młodości byłem pięknym dzieckiem, ale zamienili mnie Cyganie

(Mark Twain, zapytany czemu jest taki brzydki).

Dyslektyk - sprostowanie

(...) Mamy szereg zastrzeżeń dotyczących artykułu omawiającego program "dyslektyk" (CDA 3/98). (...) Ubolewamy z powodu nadania temu programowi nazwy "dyslektyk", ponieważ sprzyja on upowszechnieniu żargonowego określenia-epitetu (...). Definicja zacytowana we wstępie artykułu omawia dysleksję jako chorobę, a osobę z dysleksją jako chorą, czyli pacjenta (...). Pierwsze zdanie charakteryzuje "dysleksję nabytą" u osób dorosłych, która jest stanem chorobowym związanym z afazją. Jest to zaburzenie objawiające się utratą już opanowanej umiejętności czytania (...) na skutek nabytego uszkodzenia mózgu (urazy, wylewy, nowotwory). Trudności dzieci, do których adresowany jest ten program, nie mają z tą chorobą nic wspólnego (...). Jest to forma trudności/zaburzeń procesu uczenia się (...) nie jest to zatem choroba i nie wymaga leczenia (...). Dlatego też nie należy nazywać pomagania tym dzieciom "reedukacją" (...). Również niewłaściwe jest użyawnie formy "zaburzenia dyslekcyjne" (to pochodna od rzekomego terminu "dyslekcja" [powinno być "dysleksja"]). Inne niepoprawne sformułowanie dotyczy "rozwijania się analizatora słuchowego". "Analizator słuchowy" nie rozwija się, a jedynie rozwijają się jego funkcje (...) tak jak nie rozwija się ucho lecz np. słuch muzyczny wskutek ćwiczeń. Prosimy o zamieszczenie tego sprostowania, a to w tym celu, aby określenia "dyslekcja" i "dyslektyk" nie rozpowszechniły się w Polsce. (...)

Prof. dr hab. Marta Bogdanowicz
Polskie Towarzystwo Dysleksji

Jako redakcja nie mamy naturalnie żadnego wpływu na tytuł nadany temu programowi. Za wytknięcie nam usterek tekstu (w tym używania niepoprawnej nazwy tej przypadłości) dziękujemy - cóż, na pewno nie jesteśmy specjalistami w tej dziedzinie wiedzy, stąd rozmaite, a rażące oko fachowca, przeinaczenia. (Przy jego opisie korzystaliśmy wszelako z danych zawartych w instrukcji i encyklopedii...). Dodajmy, że naszym celem była tylko propagacja programu umożliwiającego zwalczanie skutków tego zaburzenia tym wszystkim, którzy są nim dotknięci. Co więcej, sam autor recenzji również zalicza się do tej właśnie grupy ludzi... Zatem na pewno nie było jego celem rozpowszechnienie określenia "dyslektyk" (funkcjonującego w języku potocznym) jako epitetu.

Jubileusz

(...) To miał być super - hiper - ekstra - odlotowy numer. I taki był... w większej części. Myślałem o 200 stronicach (dalibyście ze 150). Wiem, że to dużo, ale jeśli ktoś kupuje CDA, to za te dodatkowe strony na pewno chętnie by zapłacił. (...) Dzięki Wam za pełne wersje gier! Róbcie tak zawsze!!! ZAWSZE!!! Ale nie dawajcie gier, o których nikt nie słyszał. Poza tym trochę za dużo miejsca zajmują wg mnie solucje. Walnijcie je do Action Plus. I nie podnoście ceny! Czy nie uważacie, że 2,50 za Action Plus to trochę dużo. (...)

Michał z Żar

No cóż, gdybyśmy zrealizowali choć 60% tego, co planowaliśmy w numerze jubileuszowym, to jeszcze był byś w szoku... Ale realia, finanse, plamy na Słońcu itp. spowodowały, że numer był jaki był. A chyba nie był zły? 200 czy 150 stron... marzenia (wbrew pozorom nie tak całkiem nierealne). Pewnie, że moglibyśmy dać te 200 stron - ale nie wiem jak "strawilibyście" wtedy cenę CDA. Wiemy, że nie jesteście milionerami, więc nie chcemy Wam wyciągać z kieszeni całej kasy - potem jeden z drugim powie "CDA jest lepszy, grubszy itp. od pisma X - ale kupuję X, bo na CDA już mnie nie stać...". Pełne wersje gier: jak widać ostatnio coraz częściej pojawiają się gierki raczej znane przeciętnemu graczowi - i postaramy się, by było ich coraz więcej i coraz bardziej znanych. Solucje - tylko w Action Plusie? Hm, a jak kogoś już nie stać na Plusa albo nie chce go kupować? Nie wydaje nam się, by ilość solucji w CDA była za duża. Cena Action Plusa - ciężko o tym dyskutować... W każdym razie macie u nas jak w banku, że Action Plus będzie w miarę czasu coraz grubszy i przybajerowany - naturalnie po starej cenie.

Quake - kącik

(...) Moim skromnym zdaniem ten kącik jest tak wspaniały (...). Nie możecie go zlikwidować (...) bo złamiecie serca wielu fanów tej gry.

Mariusz "Jess" Gerus z Oleśnicy

Ponieważ tego typu listów nadeszło całkiem sporo, to OK. - kącik Quake & Duke pozostaje na CD. Zadowoleni?

Quake 2 vs Quake 1

*(...) Nie wiem czym ci ludzie się podniecają. Dla mnie Q2 to kicha, tzn. gra świetnie się prezentuje, ale nic ponadto. Mógłbym długo wymieniać wady - ale powiem tylko tyle, że o ile Quake przypominało klimatem piekło, to Q2 przypomina mi piekło... dla lalek Barbie. Te kolorki (bleeee, bo się zerzy*** od tych cukierkowato ślicznych kolorków), zero klimatu, potwory przypominają zabawki rozdawane dzieciom w McDonaldzie! Nie ma dla mnie żadnej łączności pomiędzy Q1 i Q2! (...) Id stworzył po prostu bardzo efektowną wizualnie grę FPP i (żeby się jeszcze lepiej sprzedawała) nadał jej tytuł Quake 2. A prawda jest taka, że w deathmatchu Q1 nawet w low-resie bije 100x sieciowanie Q2, a pod wzg. klimatu nawet nie ma co porównywać tych gier, bo szkoda czasu i miejsca. (...) Jeśli komuś zależy głównie na ładnej grafice - proszę bardzo, grajcie sobie w Q2, w tym momencie jest to cool giera. Ale wszyscy miłośnicy diabolicznego nastroju, dla których KLIMAT jest ważniejszy od braku sporych pikseli i porozmywanych tekstur powiedzą to samo: Quake 1 rządzi forever!!! (...) Na wszelki wypadek wolę podpisać się tylko inicjałami (po co mi wizyty rozmaitych tosi, którzy będą chcieli mnie przekonać bejsbolami (...).*

T.Z. z Tomaszowa Maz.

Houk!

Jako wstęp ogłaszam, że wstępu nie będzie (...)
1. Jak to jest, że (...) na 2 CD nie mieścicie teledysków czy też krótkich filmików? (...)
3. Pisząc o Dream CD (...) mieliśmy na myśli coś niepowtarzalnego. Tak więc Dream CD nie jest zwykłym krążkiem (...) wydawanym co miesiąc. Dream CD powinien być CD zawierającym albo pełne wersje superprzebojów (co jest niemożliwe), albo nowe dema, których nie znajdzie się na innych CD (np. GTA bez limitu czasowego) (...)
4. Od czasu do czasu przydałby się użytek w pełnej wersji.

Intruder

Ad 1. Preferujemy bowiem playable demka i rozmaite bajerki - to raz. Do teledysków trzeba mieć prawa autorskie, no i zajmują one olbrzymią liczbę Mb - to dwa. Filmiki - no, gdy są jakieś fajne, to czemu nie? Bywają...

Ad 3. Masz rację. Ale... "specjalne wersje dem" (nie mówiąc o superprzebojach) to marzenie ściętej głowy. Głównie dlatego, że dema gier najczęściej są dostępne dla wszystkich - więc jeśli my je mamy, to ma je i konkurencja. Owszem, czasem można zdobyć jakieś demko na prawach wyłączności - ale co z tego; musimy tu niestety ponarzekać na naszą konkurencję. Wielokrotnie już uzyskaliśmy od firmy X prawo na wyłączność do danego dema (tzn. że w danym miesiącu tylko my możemy je zamieścić, albo i że nikt inny w Polsce nie ma prawa w ogóle go opublikować) - a potem widzimy je na CD w piśmie X czy Y. Mailujemy do firmy z pretensjami - a tam robią wielkie oczy, bo nikt się nawet do nich nie zwracał z prośbą o zgodę na zamieszczenia dema... I co - mamy konkurencję podać do sądu czy wysłać bombę w paczce? Ta Polska długo jeszcze nie będzie normalnym krajem, gdzie przestrzega się pewnych zasad...

Ad 4. Od czasu do czasu bywają, może nie?

Dość dziwne pytania

1. Po co komu Poradnik Hackera, jak tyczy się tylko wybranych gier?
4. Więcej gier FPP na kompakcie?
5. Kiedy będzie Gambleriada?
9. Za co ta cena?
14. Czy Mr Jedi nie jest kosmitą?

Leszek Kantorek, Pabianice

Ad. 1 Wcale nie! Przykłady tyczą wybranych gier, ale opisane metody "grzebania" można stosować w praktycznie każdej gierce na PC. Zresztą PH to już zasadniczo historia...
Ad 4. To nie zależy od nas (już tyle razy to piszemy... ludzie...).
Ad 5. Ehm, zapytaj raczej organizatorów.
Ad 9. Za 2 CD, grubo ponad 110 stron (i mało reklam!), twardą okładkę, dobry papier, pudełko na CD, pełne wersje gier... itp. Jeśli ktoś z Was pokaże nam, jak to zrobić przy cenie np. 9.99 (i nie dokładać do interesu) - ozłocimy go i otrzyma Nobla z ekonomii.
Ad 14. Raczej nie jest. Zdaniem redakcji jest po prostu zdegenerowaną człekokształtną formą życia, o szczątkowym i zmutowanym mózgu. Najprawdopodobniej jest to ostatni żyjący przedstawiciel Australopitecusa. Ghee ghee ghee! - pokwikuje radośnie Mr Jedi, skacząc po ścianach i obgryzając kwiaty w doniczkach. (Smuggler! Ty zdrajco! A kto mi wczoraj zeżarł różowego pomponika z mojego lewego papucia, co!?! Zaprawdę powiadam ci - jutro zostaniesz ogłuszony naszą redakcyjną dębową ławą! - dop. Jedi)

Pomysł na grę

(...) Mamy kilka pomysłów na zrealizowanie gry. Chcielibyśmy się dowiedzieć gdzie możemy wysłać te pomysły (...)

S'qubi & Wiśnia

Na adres jednego z polskich producentów gier (LK Avalon, Seven Stars, Metropolis, Leryx-Longsoft itp). Ale radzimy nie wiązać z tym nadmiernych nadziei...

Rogacz powraca

(...) W kwietniowym CDA pojawiła się karykatura Rogacza (...). Ze względu na oczywistą zbieżność xywki prosiłbym o wyjaśnienie tego problemu (...). W niedalekiej przyszłości (tzn. po maturze i studiach informatycznych) przypełznę do Waszej redakcji ubrany w ognioodporny kombinezon i pancerz wytrzymujący ostrzał z działek o kalibrze do 50 mm w poszukiwaniu odpłatnego zajęcia (...). Jeszcze jedno - po spędzeniu całej doby (...) na granie w demko Targeta postanowiłem zmienić zdanie i już nie zgadzam się, że Earth 2140 jest niemieckie i zgadzam się ze Smugglerem, że "zawsze przyjemnie pomyśleć, że Polak potrafi". (...) Czy Jaspin to płeć piękna i ile z tych płeciów jest w Waszej redakcji?

Paweł "Rogacz" Piasecki, Tursko

Co do karykatury Rogacza - może nasz rysownik przewidział przyszłość i Twoją obecność w naszej redakcji? My nie zamykamy drzwi przed nikim, kto ma maturę w kieszeni i chęć spróbowania swoich sił w tej branży. Choć naturalnie zapora ogniowo-działkowa we drzwiach to tylko pierwszy proces selekcji. Ale jeśli się sprawdzisz... Jaspin to płeć jak najbardziej piękna (vide karykatura w 4/98 CDA, zdjęcie w CDA 6/98), a takich "płeci" mamy w redakcji dość sporo - tzn. wliczając zdominowaną przez tę formę życia księgowość i jedną osobniczkę w DTP. Dodajmy jeszcze do tego niejakiego Ogre'a (płeć wątpliwa - ponoć po jego narodzinach lekarz, który oglądał tego obywatela powiedział do pielęgniarki "eee, zresztą - pisz pani: chłopak!") a masz obraz całości.

Wkurzona girl

Kupuję Was od grudnia (...) Nie trujcie dupy menom, girlom i tym trzecim głupimi obietnicami. Obiecaliście, że dacie płytkę wypełnioną po brzegi pełnymi wersjami gier (...). Więcej demek, programów, scherwerów (jakoś tak się to pisze) [szertery? - redakcja], czadowe wersje gier (...). A gdzie karykatury (...) nie liczę oczywiście karykatur dwóch dość śmiesznie wyglądających osobników (...). Zamieśćcie w scenie czadowe rysunki, które by pasowały jako tapety i jakieś screen-savery. (...) Wstawiam się za Jackiem Trzcielińskim (CDA 1/98). Mówiliście, że będzie pełna wersja Quake 2, a na dodatek dołączycie do płytek Procesor PII-266 lub kartę 3Dfx i obniżycie cenę pisma. Czytając to posikałam się z radości i o mało jaja nie zniosłam. I CO??! GDZIE TO JEST ?! (...) Mój napalony braciszek grając w DN3D coś powciskał i gra ocenzurowała się. Co zrobić aby powróciły plakaty z dziewczynami i inne bajerki (...). Jak uruchomić dodatki i konwersje do Quake i DN? (..)

Ewelik z ???

Więc tak: CD pełen pełnych wersji niestety nam nie wypalił w numerze kwietniowym - ale sprawa jest nadal aktualna, tzn. wcześniej czy później postaramy się "zmajstrować" CD tylko z pełnymi wersjami (póki co spróbujcie się zadowolić krążkiem wypchanym po brzegi jedną całą grą). Ilość demek itp. bajerków limitowana jest objętością CD i wielkością samych demek (im większe - tym mniej ich w sumie na CD). Karykatura większej części twórców CDA była przecież w kwietniu. Scena - rysunki dobre jako tapety są całkiem często (sam mam taką scenową tapetę). Screen-savery nie podpadają pod scenę, ale też są (zobacz choćby ten CD i dział Bonus). Co do pełnej wersji Quake 2 itp. - ojeje, przecież to był - fakt, że okrutny - Ż-A-R-T. Chcielibyśmy robić Wam takie prezenty, no ale... DN3D - gdzieś w opcjach jest coś takiego jak "parent lock" - jego aktywacja powoduje ocenzurowanie gry. Ale wystarczy go tylko "od-wcisnąć"... Uruchomienie dodatków do Quake itp. - raz, że już parę razy o tym pisaliśmy (np. w pliku dołączonym do tychże dodatków). Dwa, że reguły nie ma; różne dodatki uruchamiają się w różny sposób; najłatwiej przeczytać sobie dołączonego do danego pliku manuala (wiemy, że po angielsku - ale to nie jest bariera nie do pokonania). I pamiętaj - złość piękności szkodzi! Nadal jesteś na nas zła? ;-)))

Plusy i minusy

Cześć!!! Jesteśmy miłośnikami CD Action, lecz od pewnego czasu dopuszczacie się niedopatrzenia! Brakuje nam kawałka okładki! Dlaczego jest ona krótsza od reszty pisma o ok. 1 milimetr?! Co w nakładzie 40 tys. egzemplarzy daje 40 metrów papieru, nie licząc farby drukarskiej, które można by wykorzystać np. na plakaty fajnych gierek lub zwiększenie działu "ACTION REDACTION" do trzech stron. W końcu trzeba coś zrobić z tym 1 milimetrem! Jeżeli nie, to chcemy swój milimetr z powrotem. Gdyby nic nie zostało zrobione, to naślemy na redakcję wszystkich miłośników CDA, którym też brakuje kawałka okładki. Tak po za tym, to pismo jest super, po prostu OK. Oceniamy CDA na 9,99 z 10 możliwych. Oczywiście tę 0,01 odjęliśmy za ten milimetr. Mamy nadzieję, że choćby za tę okładkę zostanie wydrukowany nasz list. Chcemy kupić akcelerator graficzny, ale mamy pewne problemy, nie wiemy jaki wybrać. I tu prośba do redakcji, zróbcie porównanie pomiędzy: "Voodoo", "nVidia Riva 128" i "Voodoo 2". Liczymy się z waszą radą, bo macie tu spore doświadczenie. Pytanko. Dlaczego w kwietniowym numerze CDA demo "Grand Theft Auto PL." Nie jest po polsku !!! (na płycie pisze PL). Myśleliśmy, że popykamy sobie w polską wersję, ale się zawiedliśmy. To jak to jest?!?!

LOPEZ & KAMLOT

Trwa właśnie intensywne śledztwo dotyczące bezprzykładnej kradzieży 1mm okładki. Gdy tylko ekipa śledcza zakończy prace, poinformujemy Was o efektach dochodzenia. Pierwsze ślady wskazują na mafię mongolsko-kenijską. A tak przy okazji: mamy nakład 90.000 a nie 40.000... Wkrótce powinniście mieć w CDA test kart 3Dfx. A co do demka - ono JEST po polsku. Sprawdzaliśmy. Jeśli odzywa się Wam ktoś po angielsku, to ustawcie sobie w odpowiednim menu polską wersję językową i po sprawie!

Kolejne nudne pytania

1. Chyba wiem czemu nie chcecie pokazać twarzy (na pryszcze - Oxy).
2. Czemu na okładkach nie ma fajowych gierek, tylko jakaś TOCA?
3. Nie lubię konkursów 0-700-coś tam (...).
4. Mówicie, że nie ma mangi w CDA, więc czemu ją reklamujecie?
5. Mówicie, że macie mało papieru (...) więc co robi konkurs na całą stronę?
6. Gdzie rubryka z kawałami, gdzie plakaty?
7. O RPG troszkę za mało.
8. Ten Action Plus - tricków w nim za małoło [tak było w oryginale - red.].

Michał z Czechowic - Dziedzic

Ps. Wydrukujcie wreszcie któryś z moich listów!

No i sam widzisz - cierpliwość bywa nagrodzona i wreszcie się doczekałeś. Doczekasz się też kiedyś plakatów (pkt. 6); rubryka z kawałami będzie raczej tylko na CD (choć z okazji wakacji postaramy się wpuścić nieco luzu na nasze łamy, a tak na marginesie ukaże się zarówno numer lipcowy, jak i sierpniowy). Co do innych punktów: 1) pryszcze to nic; bardziej boimy się, że parę twarzy wyda się znajomych tym, którzy kolekcjonują listy gończe... 2) Jeśli TOCA dla Ciebie nie jest fajową grą, to możemy się tylko pociąć i zastanowić w co grasz... 3) Przecież nikt nie każe brać Ci w nich udziału... 4) Za reklamy nie ponosimy odpowiedzialności - a może wolisz zamiast nich reklamy papieru toaletowego albo podpasek? 5) Robi za reklamę. 7) Fanom danego gatunku gier zawsze jest "troszkę za mało" tekstów na tematy, które ich interesują, niezależnie od tego, ile by ich tam nie było. 8) Łololo! Tricki są tylko dodatkiem, Action Plus koncentruje się na PODPOWIEDZIACHachach ;-))). Ps. Tytuł listu pochodzi od autora, dla nas nie ma nudnych czy głupich pytań... (są co najwyżej pytania, które często się powtarzają).

Głos leśnego ludka

1. Przyłączam się do próśb o segregator CDA (...)
2. Brakuje mi kilku stron poświęconych WWW o grach.
3. Czy moglibyście dać jakieś dodatki do Earth 2140?
4. Za Whacker Tracker należą się Smugglerowi baty?
5. Zróbcie osobny dział na CD o nazwie 3D i tam umieszczajcie dema wymagające akceleratora.
6. Po jakiego borsuka dajecie solucje w CDA, skoro jest Action Plus?
7. Mniej Sceny i KCh.
8. Rogi mi rosną gdy widzę reklamy 0-700...
9. Można czasami spotkać kogoś z Was na IRC (...)?
(...) Oceniam Was na 9/10.

Sarenka

Ps. Wilki też tak uważają

Ad 1. O segregatorze na razie zapomnijcie, nie planujemy tego w najbliższym czasie (ale też nie mówimy "nigdy nie będzie").
Ad 2. Nam też ;-). Tzn. brakuje nam kilku stron by stworzyć taki dział... Ale głowa do góry, coś się wykombinuje!
Ad 3. Edytory są (od czasu do czasu) na CD. TopWare póki co nie wypuściła nic, co dałoby się zamieścić na CD (tzn. żadnych darmowych leveli itp.). Ale ostatnio pojawił się komercyjny pakiet z nowymi misjami.
Ad 4. Za opis (grrr!) czy za sam program? Bo jeśli to drugie - to idź bić autora, nie mnie (zresztą FT2 powinien poprawić Ci humor?)
Ad 5. Hm... za jakiś czas łatwiej będzie zrobić dział, w którym będą zgrupowane demka NIE wykorzystujące 3Dfx. Póki co zaznaczamy "dopalane" wersje gier w "zawartości Cover CD".
Ad 6. Bo: od nadmiaru solucji jeszcze nikt nie umarł (aczkolwiek paru już zgłupiało), nie każdy chce/może kupować Plusa itp.
Ad 7. I żeby jeszcze dolar był po 0,2 zł! ;-). A serio: te rubryki mają sporo fanów...
Ad 8. Rogi w takim wieku... oj, życie Cię gorzko doświadcza! ;-). Inna rzecz, że sarenka powinna być z rogami, więc w sumie dobrze się składa, nie?
Ad 9. Smuggler jak ma czas (a zwykle nie ma), to zagląda tam od czasu do czasu.

Złośliwiec?

(...) Czy konkurs na Awe64 nie powinien zawierać pytania: "które z poniższych miast jest stolicą Polski: Sydney, Nałęczów, Warszawa?" (...) Dlaczego cena pisma wzrasta? Powinno być odwrotnie - im większy nakład, tym niższa cena (...) czy wy se JAJA z czytelników robicie? A może zabrakło Wam kasy na trunki alkoholowe podczas imprezy? Dlaczego ZAWSZE kiedy odbieram CDA z kiosku śmierdzi on papierochami? (...) Co się stało z recenzją New Beat 2000? W numerze 12/97 naliczyłem aż 9 pełnych wersji gier. (...) Aha, czy moglibyście (Przemytnik - to do Ciebie) dowiedzieć się czy na scenie nie ma takiej xywy jak Cobra? (...) Numery stron powinny być na dole (...).

Adam Ostapiński, Zamość

Owszem, chcieliśmy dać takie pytanie, ale po krótkim teście, gdy okazało się, że 95% redaktorów typowało na stolicę Polski Sydney (a pozostałe 5% Wąchock), postanowiliśmy wymyślić coś prostszego. Cena CDA rośnie znacznie wolniej niż wynosi wskaźnik inflacji - co oznacza, że RELATYWNIE nasze pismo tanieje! (Dodajmy, że ceny druku, papieru itp. rosną z kolei dużo szybciej niż inflacja). Zaś gdyby zakładać, że "wyższy nakład = niższa cena", to przy nakładzie rzędu np. 10 mln. egz. powinniśmy stosować ceny... ujemne, tzn. każdemu nabywcy dopłacać ze 2 zł... Alkohol nic nas nie kosztował, gdyż pędzimy bimber z dyskietek nadsyłanych przez czytelników. Niezły, choć niebieski! Czemu CDA zalatuje papierochami? Powiedz kioskarzowi, by wyjął peta z gęby, gdy podaje ci CDA! Recenzja Beat2000 - co miało być? - była! A na CD w poprzednim numerze miałeś nawet demka! 9 pełnych wersji gier w 12/97- hmmmm, ciekawe. Xywka Cobra - uwzględniając jej wybitną oryginalność ;-) - zapewne już jest "zaklepana", choć akurat nie pamiętam nikogo o takim nicku (kojarzę jeno Cobrettiego). Proponujemy jego modyfikację na np. Gniewosz Plamisty czy inną Żmiję Zygzakowaną, Mambę czy Zaskrońca ;-). W ramach kompromisu - co do numeracji stron - zgodzimy się wyjątkowo na to, by numeracja kartek była pośrodku strony, przy czym numery parzyste będą wyrażane cyframi

arabskimi, nieparzyste - rzymskimi, a strony powyżej 100 mają mieć numerację heksadecymalną. A gdy zaczniecie marudzić, przywrócimy pierwotne rozwiązanie i wszyscy będą BARDZO szczęśliwi ;-).

Wątpliwości Spidera

1. Czy ktoś w CDA zajmuje się przygodówkami?
2. Napiszcie skrótowo w jaki sposób można zrobić grę typu Discworld 2.
3. Ilu członków liczy Wasza grupa?
4. Jak wygląda normalny dzień w CDA (jeśli takie się zdarzają)
5. Przyślijcie mi swoje zdjęcia z autografem.
6. O co chodzi w scenie (...), np. czy grafik ma robić swoje własne grafiki, czy może korzystać z cudzych prac? Co to są stuffy i gdzie je można kupić?

Spider, Kraków

Ad 1. Ludzie małej wiary powiedzieliby, że jeśli w CDA pojawiają się recenzje takich gier, podpisane przez np. Anakhę, El Generalo Magnifico i Patryka Sawickiego - to ktoś się nimi zajmuje. Ale tak naprawdę to te recenzje piszą się same... Ten tekst zresztą też pisze się sam. ;-)
Ad.2 Wersja bardzo skrótowa: należy mieć pomysł, rozpisać go w sensowny scenariusz, znaleźć grafika, kodera, muzyka (najlepiej by było po paru ludzi w każdej specjalności) i ciężko pracować przez minimum rok. Ale myślę, że chodzi Ci o to, czy są jakieś programy do robienia gier? Otóż są, ale za ich pomocą stworzysz co najwyżej 100% amatorską strzelaninę. Gdyby robienie gier było proste - to milion ludzi już by to robiło i mielibyśmy 2000 polskich gier co tydzień...
Ad 3. Zobacz stopkę redakcyjną - tam jesteśmy wszyscy (przynajmniej ci najprzystojniejsi).
Ad 4. Nie zdarzają się. Jedyne czego jesteśmy w danym dniu pewni to to, że na pewno wydarzy się coś, czego nie przewidzieliśmy w najczarniejszych snach i będzie młyn totalny. Zgroza!
Ad 5. Prawdę powiedziawszy swoje zdjęcia wysyłamy tylko przedstawicielkom "pci odmiennej", a i to pod warunkiem, że wcześniej otrzymamy zdjęcie danej osobniczki, najlepiej w stroju kąpielowym (albo i bez). A i tak tygodniowo musimy wysyłać ze 200 zdjęć... Złośliwi wprawdzie mówią, że są one potem przylepiane do plakatów reklamujących środki antykoncepcyjne (z dopiskiem "...bo inaczej będziesz miał TAKIE dzieci"), ale to tylko wredne pomówienia!
Ad 6. O rany, trudno na to odpowiedzieć! W scenie idzie o to, by wykorzystywać komputer do czegoś więcej niż tylko do grania (tworząc dema, muzyczki, grafy) w celach niekomercyjnych. Grafik naturalnie powinien tworzyć własne dzieła, ale korzystanie z cudzej pracy (np. przerysowywanie rysunków - z zaznaczeniem tego faktu) jest dopuszczalne. Naturalnie najwyżej cenieni są ci, którzy tego nie robią (i są dobrzy w tym, co robią samodzielnie). Po prostu poczytaj sobie arty scenowe, diskmagi itp., a poczujesz bluesa. "Stuff" to slangowe określenie scenowych produkcji. Można je kupić na giełdzie od handlarzy (choć nie wiem czy warto napychać im kieszenie; stuff jest freeware!) - można znaleźć w CDA, można go otrzymywać od kumpli drogą swappingu itp.

Wieczny problem

(...) Moglibyście zamieszczać dema wszystkich programów, o których piszecie, tudzież pisać tylko o programach, których dema aktualnie zamieszczacie (...). Czy dacie dema "Sensu życia wg Monty Pythona", Dune 2000 [i tu długaśna lista tytułów - red]. ***A może by tak przekonwertować chomika Alfreda do CDA? A może by tak (w dziale "film") omówienia serii X-files lub Dark Skies (...). Thx za scenę (...). Będzie gra oparta o cykl "Highlander". (...) Czy Max Damage nie przypomina Wam Kurgana za kierownicą? (...) Kilka zapowiedzi (sprzed roku), mówią Wam coś: Duke Nukem 3D 2, Prey, Stephen's King The Dark Half - Endsville, Wes Craven's Principle of Fear, Hellraiser - Virtual hell, Marvell 2099, Zombieville, Gabriel Knight 3? (...)***

Connor Duncan Quentin Mac Leod

Ps. Wiecie skąd tyle imion?

Pierwszy problem jest nierozwiązywalny. Pisaliśmy już o tym wielokrotnie. Nie wszystkie opisywane pogramy mają swoje dema, a jeśli nawet mają, to pojawiają się one czasem parę miesięcy (vide Quake 2, Red Alert) po premierze produktu. Stąd musielibyśmy pomijać wiele wspaniałych produkcji lub pisać o nich z potężnym opóźnieniem. To by się wam chyba nie spodobało? Gdybyśmy zaś pisali tylko o programach, które są na danym Cover CD, to dział recenzji uległby znacznej redukcji, ponieważ większość dem to tylko zapowiedzi gier, które - kiedyś - powstaną. A przecież recenzja MUSI być zrobiona na pełnej wersji gry - i co wtedy? Demka gier (czy damy) - gdy tylko się pojawią, to na pewno damy, ale to przecież nie zależy od nas. W naszym interesie jest przecież zamieszczanie (jak najszybciej) możliwie atrakcyjnego dla czytelników materiału . Nie ma tak, że odkładamy jakieś atrakcyjne demko tylko dla siebie - bo po co? Alfred świetnie się czuje w PCS, nie wiemy czy przeprowadzka wyjdzie mu na zdrowie. Rubryka filmowa została właśnie (zgodnie z waszymi życzeniami) zredukowana w znacznym stopniu i raczej nie będziemy w niej zamieszczać streszczeń jakichkolwiek seriali. Będzie gra oparta na "Nieśmiertelnym"? Cool (mamy tylko nadzieję, że bazująca raczej na filmie - i to pierwszej części - niż serialu). Kurgan za kierownicą - che che, faktycznie, jest jakieś podobieństwo (ci, którzy nie kumają kto to jest Kurgan, powinni obejrzeć wspomniana pierwszą część "Highlandera"). Zapowiedzi z przeszłego roku: Duke przemianował się na DN Forever i być może pojawi się jeszcze w tym roku, podobnie jak Prey i Gabriel 3. Reszta nadal pozostaje zapowiedziami... A co do Twojej xywki - chyba wiemy, a jeśli nie, to zapytamy Ramireza.

Propozycje

1. Jak w CDA jest dział o filmie, to niech będzie o sporcie, przecież jest to związane z komputerami (...), np. wyniki NBA.
2. (...) Na str. 115 zamieście, co będzie w następnym numerze (...).
3. 4 strony na "zawartość Cover CD"?! Po co aż 2 kartki (...).
4. Humor (...) czytelnicy by przysyłali dowcipy o grach, śmieszne obrazki (...).
5. Pomocna Dłoń powinna się powiększyć (...).
6. Solucje - po co do Theme Hospital? Może by do Tomb Raider 2? I nie odsyłajcie mnie do Action Plusa (...) zbieram na 3Dfx!

??? ze Stalowej Woli

Ad 1. To raczej nie przejdzie - bo patrząc w ten sposób, musielibyśmy być gazetą o WSZYSTKIM, bo zawsze coś się komuś skojarzy z komputerami... Nie wspominając już o aktualności wyników itp.
Ad 2. Pisaliśmy już, że trudno to zrobić - specyfiką naszej pracy jest to, że sami zwykle nie wiemy, co będzie w następnym numerze (lub wiemy w dużym przybliżeniu).
Ad 3. Bo i tak ledwo się mieści... Pewnie, że można by to było upchać na 2 stronach zamiast na 4 - ale wtedy będzie to mało czytelne. Próbowaliśmy!
Ad 4. OK, poddajemy się - wygraliście! Przysyłajcie co chcecie - zobaczymy co z tego wyjdzie...
Ad 5. To przecież zależy TYLKO od Was - tzn. od ilości anonsów, które nadsyłacie.
Ad 6. Solucja do TR2 zajęłaby w CDA z 15 stron... Życzymy powodzenia w odkładaniu kasy. 3Dfx rządzi!

Uprzejmie proszę...

... o przesłanie mi pełnej wersji gry; wysłanie archiwalnego numeru CDA; tipsy do gry; poradę, jaki sprzęt mam kupić, listowną odpowiedź na dręczący mnie problem itp. itd. itp.

Ludzie - nie sprzedajemy gier. Numery archiwalne zamawiać należy WYŁĄCZNIE na dołączonych do CDA blankietach. Tipsów i solucji nie wysyłamy NIGDY i NIKOMU. Porad o sprzęcie również nie udzielamy, a już szczególnie w formie listownej (nie dołączajcie kopert ze znaczkiem!). W sumie nie odpisujemy indywidualnie na żadne listy (inaczej nie starczyłoby nam na nic czasu!). I tak dalej - pamiętajcie o tym, pisząc listy!

Przeprosiny i nie tylko

(...) Pragnę przeprosić wszystkich czytelników CDA oraz inne osoby, które mogły się poczuć w jakikolwiek sposób obrażone moim poprzednim listem (CDA 19). Chciałbym aby został on potraktowany za niebyły, by nikt nie wchodził więcej na ten śliski (wazelinowy) temat. (...) Swoją drogą wolę być dupkiem, uważającym innych za idiotów niż sądzić, że każdy, kto zrobił coś szybciej lub lepiej jest oszustem lub złodziejem korzystającym z pirackich usług. Nie chcę nic sugerować (np. "Rozmowy ssaków... w nr 21), "ale serce mówi swoje". A wy nigdy nie opisujecie programów w wersji shareware? (...) A propos piractwa XXX (censored!) prócz pustych słów robi coś (prenumerata za 1/2 ceny). (...) Wstępniak (...) kiedyś była tam reklama obecnego lub następnego numeru, a teraz: jesteśmy najlepsi, inni to szmaty, rozdajemy Bóg wie co (...).

Leszek G. Kornowski

Na początek - sorry za literówkę w nazwisku w poprzednim liście. Informujemy też, że nie otrzymaliśmy listu, o którym piszesz w pominiętym fragmencie (poczta... ech). Odnośnie innych zarzutów - nie twierdzimy przecież, że każdy, kto np. zrecenzuje grę X szybciej od nas to kanciarz i/lub pirat. Nie jesteśmy psycholami, węszącymi wokół spisek i uważającymi, ze nikt nam nie dorasta do pięt, że jeśli ktoś jest od nas szybszy, to tym samym musi grać nieuczciwie itp. Ale co powiesz na taki numer: recenzja gry w piśmie X pokazuje się np. 3 miesiące przed premierą gry (co oznacza, ze redakcja miała dostęp do niej co najmniej 4 miesiące przed premierą) - a wiemy (od autorów!), że nie było żadnych beta-wersji dla pism; ba - NIKT (prócz nas) z Polski nie zwracał się do nich z prośbą o udostępnienie gry do testów i recenzji. Zaś wersja, którą otrzymaliśmy (miesiąc przed terminem premiery!) jest - zdaniem autorów - jeszcze ciepła, bo dosłownie parę godzin wcześniej zeszła z tłoczni. I jak to można logicznie wytłumaczyć? Nasuwa się tu parę ciekawych hipotez... Co do nas, to opisujemy gry (w dziale recenzje) TYLKO I WYŁĄCZNIE na podst. pełnych wersji (lub ew. mocno zaawansowanych beta-wersji) otrzymanych od autorów lub dystrybutorów. I od tego nie odejdziemy - w imię zasad. Owszem, zdarza się nam opisywać gry w wersji shareware - ALE NIE JAKO RECENZJE. Recenzując coś na podst. sharewareowych wersji krzywdzilibyśmy tak producentów, jak i czytelników, bowiem to tak jakby opisywać rozkosze jazdy nowym sportowym modelem Merca na podst. przejechania się 10-letnią taksówką tej marki... Czujesz o co chodzi? Jeśli idzie o prenumeratę (nie wiemy jaki to ma związek ze zwalczaniem piractwa...), to my również oferujemy atrakcyjne upusty cenowe, na pewno odczuwalne dla czytelników. Wstępniak - kwestia gustu. Trudno zresztą, byśmy pisali "jesteśmy najgorsi, dziś nie robimy żadnych konkursów i odwalcie się w końcu" itp. "Inni to szmaty" - bez przesady! To już sobie sam dopowiedziałeś...

Hi!

(...) Chcecie 4 strony wolne? - przenieście "zawartość Cover CD" na krążek!
Reklamy można zamieszczać nie tylko w CDA ale i na płycie (...). Ktoś jeszcze pamięta numer 9/97 - zamieściliście tam kody do Carmageddon - nie działają.
(...) Chciałbym pisać proste gierki (...), ale nie wiem w jakim języku (...)
A co do listotele - odpowiedź brzmi: "tylko wąchacie". Czy wygrałem śrubokręt z widokiem na morze?

Adolf z Poznania

Hi! (hi hi - ktoś mnie łaskocze!). Zawartość CD na krążku mija się z celem - po jego odpaleniu i tak wszystko jest jasne. A tu chodzi o to, abyście nie kupowali "kota w worku", tylko od razu mogli zobaczyć co jest na CD. To raz. Dwa, że są tam klawiszologie - łatwiej chyba wziąć pismo w rękę niż otworzyć podczas gry osobne okno (o ile można) i czytać? Zresztą, jak widać, stron nam właśnie przybyło! Reklamy - niezły pomysł, żebyś potem nie żałował! ;-) Kody do Carmageddon - na tym CD (Bonus/ Tips) powinny być wszystkie możliwe kody do tej giery (a tamte działają, spoko). Język programowania - polecamy C++. Listotele - ehm, ghm... wygrałeś! ALE... żeby otrzymać obiecany śrubokręt musisz najpierw dostarczyć nam multimedialny scyzoryk z celownikiem snajperskim - taki mamy (ściśle tajny) regulamin naszego SUPER ATRAKCYJNEGO KONKURSU LISTOTELE.

Przykuci kajdankami do PC-tów
Smuggler & Mr Jedi, czyli Men at (Neverending) Work

UWAGA KONKURS!

DO WYGRANIA:

- multimedialne komputery
- karty graficzne z chipsetem Riva 128, VooDoo 2
- 10 rocznych prenumerat CD-ACTION
- komplety zeszytów UNIPAP Strzegom

zeszyty 60 kart.

Wystarczy, że wytniesz kupon konkursowy znajdujący się na odładce CD-ACTION (numery od czerwca do października) oraz 5 kuponów konkursowych znajdujących się na zeszytach UNIPAPU Strzegom (okładki zeszytów prezentujemy obok). Komplet kuponów (5+1) wyślij na adres:

zeszyty 32 kart.

S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o. 58-150 Strzegom ul. Leśna 1, z dopiskiem "Graj z naszymi zeszytami". Termin nadsyłania kuponów konkursowych upływa 15 listopada 1998 r. Losowanie nagród odbędzie się 11 grudnia 1998 r. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w grudniowych numerach CD-ACTION, ACTION PLUS, KAWAII, PC SHAREWARE.

zeszyty 80 kart.

CD-ACTION Unipap STRZEGOM INFOGRAMES

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA © 1997 PARTICLE SYSTEMS

DirectX i Akceleratory 3D

Jeszcze rok temu nikt nie przypuszczał, że Windows 95 stanie się dominującą platformą dla gier komputerów osobistych. I to nie tylko tych prostych z grafiką 2D, ale także bardzo wymagających z rozbudowaną grafiką 3D. A jednak stało się. System Dos jako platforma dla aplikacji multimedialnych (i nie tylko) praktycznie przestał istnieć.

ŁUKASZ GRABIEC

Dziś już chyba na palcach jednej ręki można policzyć gry, które pracują w tym systemie. Dlaczego tak się stało? Otóż bezpośrednia komunikacja aplikacji dosowych ze sprzętem oznacza, że twórcy gier mają do dyspozycji wydajne i szybkie metody działania. Niestety Dos jako znakowy system operacyjny nie oferuje żadnego API (Application Programming Interface) wspomagającego programistów gier. Pisząc program w tym systemie, sami musimy zatroszczyć się o obsługę danego urządzenia, takiego jak np. karta graficzna czy karta dźwiękowa. Dla każdego z nich trzeba napisać odpowiedni program obsługi (istnieje co prawda standard VESA, ale obejmuje on jedynie karty graficzne). Tę niedogodność postanowił zniwelować Microsoft. Wraz z ekspansją systemu Windows 95 wprowadził on zestaw bibliotek multimedialnych pod wspólną nazwą - DirectX. Zestaw ten składa się z następujących komponentów:

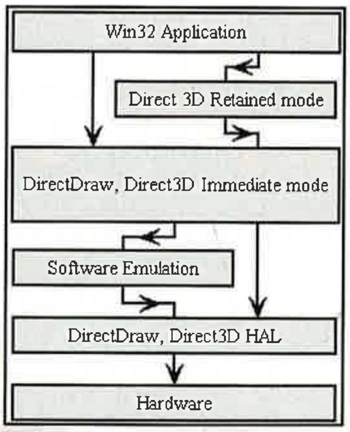
DirectDraw - podstawowy moduł grafiki 2D
Direct3D - moduł grafiki 3D
DirectSound - moduł obsługi dźwięku i muzyki
DirectInput - obsługa urządzeń wejścia
DirectPlay - obsługa sieci

Biblioteka ta oferuje zestaw API ułatwiający programowanie gier w systemie Windows 95. Jednak przy wielu jej zaletach ma jedną, zasadniczą wadę. Szybkość działania aplikacji napisanych przy pomocy DirectX w porównaniu z aplikacjami Dosa ma się tak, jak odpowiednio szybkość malucha do prędkości bolida F1. Producent sam jednak ostrzega, iż nie poleca renderingu software'owego, a jedynie z użyciem specjalizowanych akceleratorów 3D, np. 3DFX - Voodoo. Stało się jednak tak, że łatwość programowania aplikacji wzięła górę nad szybkością działania. Dzisiaj chcąc nie chcąc, pisząc aplikacje multimedialne, jesteśmy skazani na używanie biblioteki Microsoftu. Tym samym niemożliwe stało się bezpośrednie odwoływanie do sprzętu, np. do rejestrów karty graficznej. Niewątpliwą zaletą DirectX jest wykorzystanie podczas renderingu wszystkich możliwości zainstalowanego sprzętu. Mamy możliwość określenia, czy poszczególne funkcje pisanego programu mają być realizowane sprzętowo czy programowo. Jeśli bowiem np. karta graficzna oferuje hardware'owe wspomaganie renderingu (np: Z-Buffer, cieniowanie, texturowanie), to DirectX korzysta z tych możliwości. Odpowiedzialny jest za to mechanizm HAL (Hardware Abstraction Layer).

HAL jest interfejsem dostarczonym przez producenta urządzenia graficznego (na przykład w postaci biblioteki DLL), który DirectX używa do bezpośredniej pracy z kartą graficzną. Aplikacja korzystająca z DirectX nigdy nie komunikuje się bezpośrednio z HAL. Jeśli jakaś funkcja graficzna nie jest wsparta sprzętowo,
do gry wchodzi mechanizm HEL (Hardware Emulation Layer). Następuje wtedy próba wykonania danej funkcji software'owo. Chyba najważniejszym modułem DirectX (mając na uwadze akceleratory 3D) jest Direct3D. Może on pracować w dwóch trybach. Retained Mode jest zbiorem API wysokiego poziomu, służącego do szybkiego tworzenia multimedialnych aplikacji 3D. Immediate Mode to zbiór API do programowania niskopoziomowego. Ten tryb jest wyśmienity dla programistów dobrze obeznanych z zagadnieniami grafiki 3D. Może być na przykład przydatny dla tych, którzy pragną przenieść swoją aplikację z Dos'u do Windows 95. Niewątpliwą zaletą Direct3D jest możliwość komunikacji z urządzeniami w sposób niezależny od zainstalowanego sprzętu. Do najważniejszych cech Direct3D należą:

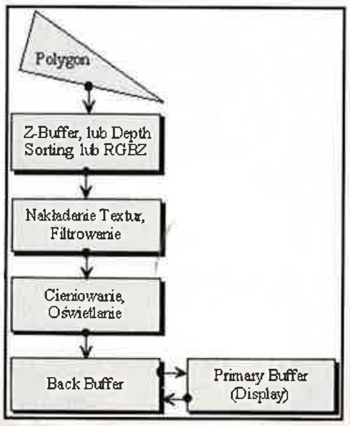
- Z Buffer
- cieniowanie metodą Flat i Gourauda
- model oświetlenia Phonga
- mapowanie tekstur
- mipmapping
- filtrowanie tekstur linearne i bilinearne
- teksturowanie z korekcją perspektywy
- przeźroczyste tekstury
- mgła
- antialiasing
- dynamiczne oświetlenie
- tworzenie własnych materiałów
- wsparcie dla procesorów MMX
- niezależność sprzętowa

Zależność między Retained Mqda a Immediate Mode, oraz drogę, jaką musi przebyć kod aplikacji ilustruje poniższy rysunek:



Jeszcze do niedawna gry tworzono pod istniejący sprzęt. Dzisiaj stało się tak, iż to rozwój oprogramowania wymusza powstawanie specjalistycznych urządzeń do akceleracji grafiki. Innymi słowy nie tworzy się już oprogramowania dla sprzętu, a sprzęt dla oprogramowania. Dawne gry bazowały głównie na prostej grafice 2D. Wszystkie transformacje i efekty specjalne opierały się na kopiowaniu odpowiednich bloków pamięci do lub z pamięci ekranu. Operacje takie nie są zbyt skomplikowane i nie stanowią problemu dla współczesnych komputerów. Tym bardziej, że nawet najprostsze i najtańsze karty graficzne, takie jak S3 TRIO 64 V+, oferują sprzętowe wspomaganie Blittingu. Wszystko było więc lekkie, łatwe i przyjemne, aż do momentu kiedy moc komputerów osobistych wzrosła na tyle, aby można było poważnie myśleć o tworzeniu gier z grafiką przestrzenną.

Ale, jak powszechnie wiadomo, apetyt rośnie w miarę jedzenia. Po serii prostych (graficznie) symulatorów lotu, takich jak na przykład świetne F-15 III Strike Eagle, F-117 Nighthawk czy F-14 Fleet Defender, zaczęły się pojawiać gry z na tyle złożoną grafiką (AH64 Longbow, Hind), że moc zwykłego blaszaka (nawet dobrego Pentium) przestała wystarczać. Dlaczego tak się stało? Otóż w grafice wektorowej 3D każdy obiekt składa się z większej lub mniejszej liczby polygonów (w DirectX są to trójkąty). Zmiana położenia nawet jednego polygona wymusza konieczność przebudowania całej sceny 3D (bazy danych trójwymiarowych obiektów). Poniższy rysunek przedstawia najprostszy algorytm powstawania obrazu



Pierwszą, kluczową, sprawą jest ułożenie obiektów w kolejności od najdalszych do tych najbliższych położeniu obserwatora. DirectX oferuje kilka algorytmów realizujących to założenie. Najpopularniejszy jest tak zwany Z-Buffer. Jest to struktura pamięci (o takich samych wymiarach jak bufor ramki), w której przechowywane są współrzędne Z każdego piksela. Dla każdej klatki animacji współrzędne Z wszystkich pikseli składających się na obiekty 3D są porównywane ze współrzędnymi Z znajdującymi się w Z-Buforze (z poprzedniej klatki). Jeśli dany piksel ma mniejszą współrzędną Z, to jest rysowany na miejscu poprzedniego.

Zaletą tej metody jest szybkość wykonywania i prostota, wadą - duża pamięciożerność. Współrzędne Z mogą być także przechowywane bezpośrednio w strukturze piksela. Obok trzech składowych koloru (Red, Green, Blue) pojawia się czwarta - Z. Jest to tak zwany Format RGBZ. Ta metoda jest szybsza, ponieważ redukuje liczbę odczytów z pamięci (w Z-Buforze osobny odczyt dla współrzędnej Z, osobny dla danych o kolorze piksela, w RGBZ wszystko jest w jednej strukturze). Ostatnia metoda to sortowanie współrzędnych z każdego piksela (Depth Sorting). Ten algorytm nie wymaga dodatkowych zasobów pamięci, ale w zamian za to wymagana jest duża moc obliczeniowa komputera. Ponieważ pamięć jest tańsza niż dobry mikroprocesor, programiści najczęściej stosują Z-Buffer.

Następnym krokiem w wizualizacji sceny 3D jest teksturowanie (Texture Mapping). Jest to nic innego jak nałożenie dwuwymiarowej bitmapy (w DirectX format BMP) na obiekt składający się z polygonów 3D. Pierwsze powstałe algorytmy teksturowania są bardzo szybkie, ale dają mizerne efekty wizualne (artefakty w postaci dużych grup pikseli o tym samym kolorze, szczególnie przy powiększaniu obiektu - tak zwana „pikseloza"). Dlatego wprowadzono kilka algorytmów filtrowania tekstur. I tak, najprostszy algorytm filtruje tekstury linearnie (Linear Filtering). Podczas skalowania bitmapy kolor danego teksela jest wyznaczany jako średnia kolorów dwóch sąsiednich tekseli. Jednak niewątpliwie najpopularniejszą obecnie metodą filtrowania jest filtracja bilinearna (Bilinear Filtering). W tym wypadku wyznaczana wartość to średnia czterech sąsiednich tekseli. Dzięki temu obraz jest lekko rozmyty i co najważniejsze - nie ma już charakterystycznej „pikselozy".

Jeszcze inną metodą stosowaną chętnie przez programistów w symulacjach lotu jest MIP-Mapping. Ten algorytm opiera się nie na jednej bitmapie, a co najmniej na dwóch, które różnią się rozmiarem (w DirectX rozmiary tekstur muszą być potęgą dwójki - jeśli więc największa tekstura ma rozmiar 1024x1024, to kolejne muszą mieć 512x512, 256x256 i tak dalej). Jeśli obserwator znajduje się blisko obiektu, to nakładana jest bitmapa największa, w miarę oddalania się bitmapy są podmieniane na coraz mniejsze. Ale najbardziej zaawansowaną metodą filtrowania tekstur jest filtrowanie trilinearne (Trilinear Filtering with MIP Mapping). Otóż w MIP-Mappingu definiujemy skończoną liczbę map bitowych. Na przykład dla obserwatora znajdującego się, dajmy na to, w przedziale Z od <0..100> Direct3D nakłada tę samą teksturę. W trilinearnym filtrowaniu dla każdej współrzędnej Z z zakresu <0..100> wyznaczane są bitmapy pośrednie, przez uśrednienie stałych tekstur zapisanych na dysku. Ta metoda wymaga olbrzymiej mocy obliczeniowej i obecnie jest stosowana bardzo rzadko.

Inne często wykonywane operacje na teksturach to korekcja perspektywy (Perspective Correction) oraz wygładzanie brzegów i linii krawędzi obiektów (Antialiasing). Tak więc zależnie od użytego algorytmu liczba tekseli potrzebna do wyznaczenia końcowego piksela jest różna. Przy filtrowaniu bilinearnym liczba przetwarzanych punktów rośnie czterokrotnie, a przy trilinearym - aż ośmiokrotnie. Następny etap to cieniowanie wielokątów. DirectX oferuje metody Flat i Gourauda. W tej pierwszej cały wielokąt jest wypełniany kolorem z jednego z trzech wierzchołków. Ta metoda jest bardzo szybka, ale stosuje się ją raczej rzadko, ponieważ nie daje zadowalających efektów wizualnych. Najpopularniejszą metodą cieniowania jest algorytm Gourauda. Polega on na interpolacji wzdłuż krawędzi polygonu wartości kolorów ze wszystkich jego wierzchołków. Aby jednak było co cieniować, trzeba najpierw dany obiekt oświetlić. DirectX oferuje następujące źródła światła:

- Point Light (punktowe) - światło, które rozchodzi się równomiernie we wszystkich kierunkach. Kalkulacja tego światła wymaga dużych mocy obliczeniowych.

- Spotlight (światło reflektorowe) - światło emitowane w stożku (na przykład latarka). Tylko obiekty znajdujące się w tym stożku są widoczne.

- Directional (kierunkowe) - światło, które ma określoną orientację w scenie 3D, ale nie ma pozycji. Służy do symulacji na przykład słońca. Nie wymaga dużych mocy obliczeniowych.

W etapie oświetlania i cieniowania trzeba jeszcze uwzględnić przeźroczystość pikseli (Alpha Blending). Jeśli takowe się pojawią, trzeba je zmieszać w zdefiniowanych proporcjach z poprzednimi (tymi pod spodem). Na tym etapie odbywa się również symulowanie efektu mgły. Tak spreparowany obraz trafia wreszcie do Back Buffera. Kiedy cała ramka zostanie skompletowana, można ją wyświetlić. Polega to na przełączeniu Back Buffera na Primary Display Buffer. Tak w dużym uproszczeniu wygląda proces przeliczenia i

Słownik podstawowych pojęć:

- ALPHA BLENDING - efekt częściowej przeźroczystości pikseli. Daje wrażenie przenikania światła przez obiekty.
- ANTI ALIASING - wygładzanie boków obiektów poprzez uśrednianie kolorów tła i krawędzi.
- BACK BUFFER - niewidoczna na ekranie struktura pamięci, w której przechowywane są bitmapy, textury oraz gotowe klatki animacji.
- BILINEAR FILTERING - podczas skalowania tekstury dany teksel jest otrzymywany przez uśrednienie czterech sąsiednich.
- BLITTING - kopiowanie między różnymi obszarami pamięci (na przykład kopiowanie bitmapy z pamięci RAM do pamięci karty graficznej).
- DEPTH FOG - symulacja efektu mgły.
- DITHERING - algorytm umożliwiający wyświetlenie większej liczby kolorów niż pozwala na to sprzęt graficzny. Na przykład pokazanie 24-bitowej bitmapy w 8-bitowym trybie graficznym.
- FACE - pojedynczy, najprostszy polygon, z których zbudowany jest obiekt.
- FLAT SHADING - cieniowanie polegające na wypełnianiu całego polygonu jednym kolorem.
- FLIP - proces zamiany wskaźników adresów Back Buffera i Primary Buffera. Umożliwia wyświetlenie na ekranie zawartości Back Buffera.
- FRAME - pojedyncza klatka animacji.
- FPS (Frames per second) - liczba klatek animacji na sekundę.
- GOURAUD SHADING - cieniowanie na podstawie interpolacji kolorów ze wszystkich wierzchołków polygonu.
- HAL - Hardware Abstraction Layer (abstrakcyjna warstwa sprzętowa). Składa się ze sprzętu wideo i driverów, które izolują aplikację od bezpośredniego dostępu do urządzeń. Jeśli funkcja graficzna wywoływana przez aplikację nie jest zaimplementowana sprzętowo, będzie emulowana software'owo.
- HARDWARE BLITTER - komponent sprzętowy, który przyspiesza proces kopiowania bloków pamięci.
- HEL - Hardware Emulation Layer (warstwa emulacji sprzętu). Dostarcza software'ową emulację funkcji, które nie są wsparte sprzętowo (na przykład teksturowanie w komputerach z kartą graficzną S3 TRIO).
- LINEAR FILTERING - podczas skalowania tekstury dany teksel jest otrzymywany przez uśrednienie dwóch sąsiednich.
- MIP MAPPING - kilka wersji tej samej tekstury, lecz o różnych rozmiarach, nakładanej w zależności od odległości od obiektu.
- PRIMARY SURFACE - obszar pamięci utożsamiany z ekranem. To co zostanie tutaj skopiowane, będzie natychmiast widoczne na monitorze.
- SCENA - zestaw obiektów składających się na całe środowisko 3D.
- TEKSEL - pojedynczy element tekstury.
- TEXTURE FILTERING - filtrowanie mające na celu usunięcie artefaktów powstałych przy powiększaniu tekstur.

wyświetlenia jednej klatki animacji. Aby uzmysłowić sobie, jak bardzo jest on skomplikowany, powróćmy jeszcze raz do rysunku drugiego i dokonajmy kilku przeliczeń. Kluczową sprawą jest przygotowanie bufora na bazę danych obiektów składających się na scenę 3D. Jak już wiadomo, w DirectX obiekty składają się z trójkątów. Na zapamiętanie danych jednego trójkąta potrzebujemy:
3*(4X+4Y+4Z+4RGB+4TU+4TV), gdzie X,Y,Z to współrzędne wierzchołka, RGB to jego kolor, a TU i TV to jego współrzędna w teksturze.

Tak więc, aby zapamiętać tylko jeden trójkąt, potrzeba co najmniej 72 bajtów. Przeciętny obiekt 3D, na przykład samolot, składa się z co najmniej 2500 polygonów. Aby więc zapamiętać jego dane, potrzeba 2500*72=180000 bajtów. A takich obiektów w przeciętnej grze jest kilkadziesiąt. Do tego dochodzi potężna baza danych o terenie (na przykład ukształtowanie powierzchni). Dalej - Z-Buffer. Najprostszy 16-bitowy w rozdzielczości ekranu tylko 640x480 potrzebuje 640x480x2=614400 bajtów. Następnie tekstury. W DirectX są to 24 bitowe pliki BMP. Tu zapotrzebowanie na pamięć jest ogromne. Tylko do pokrycia powierzchni terenu, korzystając z technologii MIP-Mappingu, zaczynając na teksturze 1024x1024, a kończąc na 256x256 potrzeba 4128768 bajtów (ponad 4 MB). Do tego dochodzą tekstury do pokrycia obiektów 3D. Tu też możemy spokojnie doliczyć co najmniej 1 MB. Jeśli dochodzi filtrowanie, na przykład bilinearne, to ilość obrabianych texeli mnożymy razy cztery. Cieniowanie nie wymaga dodatkowych nakładów pamięci. I wreszcie Back Buffer i Primary Display Buffer. Ich wielkość zależy od zainicjowanego trybu graficznego. Oto kilka przykładów:

640x480x8 BPP	- 307200 bajtów.
640x480x16 BPP	- 614400 bajtów.
640x480x24 BPP	- 921600 bajtów.
800x600x8 BPP	- 480000 bajtów.
800x600x16 BPP	- 960000 bajtów.
800x600x24 BPP	- 1440000 bajtów.
1024x768x8 BPP	- 786432 bajtów.
1024x768x16 BPP	- 1572864 bajtów.
1024x768x24 BPP	- 2359296 bajtów.

Aby zapewnić płynność animacji, liczba klatek na sekundę (FPS) nie powinna być mniejsza niż 24. Tak więc sekunda animacji wymaga przetworzenia sumy bajtów opisanych powyżej pomnożonej przez 24. Widać z tego, że nawet szybki komputer nie jest sobie w stanie poradzić z taką ilością danych. Teraz chyba jasna staje się widoczna ostatnio coraz większa popularność akceleratorów 3D. Należy jednak pamiętać, iż dopalacz nie jest jakimś cudownym urządzeniem, który z byle gry zrobi olśniewające dzieło. Najpopularniejsze chyba ostatnimi czasy akceleratory oparte na układzie 3DFX Voodoo oferują całe mnóstwo zaimplementowanych sprzętowo funkcji 3D, takich jak na przykład:

- Alpha Blending
- Anti Aliasing
- Texture Mapping
- MIP Mapping
- Linear Filtering
- Bilinear Filtering
- Gouraud Shading
- Z-Buffer
- Perspective Correction

Jak widać, są to te same algorytmy, które oferuje nam Direct3D. Cała siła dopalacza polega po prostu na ich szybszym wykonywaniu i nic więcej. Ale pamiętajmy: większą wydajność w grach da nam Pentium 133, z dobrym akceleratorem 3D (Voodoo, Riva, Permedia), niż nawet Pentium II 333 bez akceleratora. ■

V3 Racing Wheel

Na początku była bez mała ekstaza: oto jest, oto moja wyśniona, wymarzona, cudowna... Kierownica. I to wyścigowa! Ach, jak to będzie wspaniale, gdy zarzucę sobie TOCĘ i pokażę tym wstrętnym, innym samochodom, jak naprawdę powinno się jeździć! Ach, jak też będzie cudownie móc „zejść" ze zwykłego analoga (bleee!), pozwolić rękom spocząć na tym rewelacyjnym (i tak niesamowicie wybajerzonym...) okręgu, ułożyć stopy na pedałach i pozwolić porwać się tym gadżetom w naprawdę ostrą jazdę bez trzymanki...

GEM.INI

I co powiecie? Przejechałem się! I to w ten mniej przyjemny sposób. To bowiem, co sobie w tak uroczy (i mocno egzaltowany) sposób wymyśliłem, sprawdziło się tylko w jakichś 20-tu procentach. A co z resztą? Co z wrażeniami zrywającymi okulary z nosa (nie noszę takowych, choć... chyba powinienem), co z miażdżącym krtań uczuciem prześlizgiwania się ciasnymi szykanami, co z zapierającym dech w piersi stawaniem na hamulcu?

O'key. Uspokajam się. Whhaaaa - phuuu (onomatopeje wdechu i wydechu). Już. Świetnie. Przedmiot rozważań: analogowa kierownica wyścigowa rodem z InterActu, model: V3 Racing Wheel, w komplecie z pedałami (przyspieszacz i hamowacz). A wszystko razem takie piękne... „Z wierzchu".

A no właśnie: piękne. Otóż po wyciągnięciu kierownicy V3 Racing Wheel z pudełka (zdjęcie to tylko zdjęcie) oniemiałem (dusza wrażliwa...) na widok jej surowego (czarno-czerwono-szarego) piękna i niezwykłej (!) wręcz dokładności wykonania (jakby nie było - jakość tkwi w szczegółach). Przez dłuższą chwilę napawałem się idealną krągłością „kółka", masywną, lecz dzięki temu bardziej godną zaufania podstawą i uroczym „dwupedałowym podnóżkiem" (bez skojarz..., a zresztą i tak jest już za późno). Początkowo nieśmiałe „odkręcenie" głównego elementu kierownicy, czyli rzeczonego koła (o średnicy 250 mm) ujawniło, że pozwala sobie ono na ruch (kontrolowany i przenoszony na komputer w systemie analogowym) w 300-stopniowym wycinku okręgu, po czym samodzielnie wraca do pozycji neutralnej („autocentruje" się)! Oznacza to, mówiąc bardziej „po ludzku", że gracz może pozwolić sobie na niemalże pełne obroty, dopiero po przekręceniu „z góry na dół" daje się wyczuć opór, po czym, po zwolnieniu chwytu, kółko samo wypośrodkuje się. Na kierownicy, a ściślej na ramionach łączących jej okrąg (trzech - tak jak w prawdziwych kierownicach sportowych), znajduje się aż jedenaście (!) przycisków oraz popularny „typowo-padowy" krzyżyk kierunkowy (tak nawiasem mówiąc, kierownicę najlepiej kalibrować właśnie za jego pomocą). Umieszczone niemal na samym okręgu cztery klawisze czerwone, oznaczone (bardzo rozsądnie) symbolami Lewy 1, 2 oraz Prawy 1, 2; oraz umieszczone również po prawej, lecz bardziej w środku, cztery szare (A, B, C i D) są klawiszami „pustymi", pod które podpisać można dowolne z funkcji. Np. zadowalając się - w przypadku żywiołowego wstrętu do pedałów (o co nietrudno, a o czym już za moment) - przyspieszeniem na L2, hamowaniem na L1 oraz odpowiednio klawiszami zmiany biegów na klawiszach „prawych".

Trzy pozostałe centralne natomiast podpisane jako AUTO, RELOCATE i SET spełniają niezupełnie standardowe funkcje. AUTO to oczywiście autofire (imponujące 10 impulsów na sekundę), RELOCATE umożliwia zmianę układu klawiszy („przerzucenie" - nawet w trakcie gry! - funkcji jednego z klawiszy na inny), SET wreszcie... Nooo, „toto" to już naprawdę wyższa szkoła jazdy! Otóż daje on możliwość własnoręcznego ustalenia czułości kierownicy: naciśnięcie przycisku wywołuje efekt dźwiękowy i zapalenie się jednej z dwóch diod LED; następnie przekręcenie kółka o żądany kąt w lewo bądź w prawo i ponowne

naciśnięcie SET pozwala na dobranie najodpowiedniejszej dla wymaganej taktyki jazdy delikatności...
Podobny (lecz „fabryczny") efekt można uzyskać również i za pomocą SET klawiszy kierunkowych (krzyżyka), gdzie SET i „góra" oznacza małą czułość (maksymalny „wychyl" to w przeliczeniu 30 stopni), SET i „prawo" (daje „moc" 90-ciu stopni) i wreszcie SET plus „dół" - 150. Z góry (che che) zastrzegam, że ta ostatnia (czyli pełne kręcenie kierownicą) nadaje się jedynie do gier, w których można (i należy) jeździć powoli i potwornie dokładnie...

I jeszcze kilka słów o całej reszcie „zewnętrza". Otóż dziwaczny na pierwszy rzut oka kształt i rozmiar podstawy umożliwia - oczywiście oprócz możliwości stabilnego ustawienia całego ustrojstwa na stole - również i umieszczanie go... hmm... jakby to powiedzieć, no: pomiędzy udami. Aby jednak móc uczynić to możliwie jak najwygodniej (dostosować do własnych predyspozycji i upodobań) V3 Steering Wheel wyposażono w opcję „łamania i wydłużania ramienia". Te boleśnie brzmiące hasła nie oznaczają jednak konieczności spełniania tych wymyślnych tortur na sobie: chodzi o to, że całą kierownicę można bądź całkowicie wyprostować (efekt autobusu), „skrzywić" (efekt samochodu), bądź też w znacznym stopniu wydłużyć i skrócić!

Analogowe pedały (jak łatwo się domyślić: gaz i hamulec) umieszczone zostały na... no i właśnie: tu zaczynają się problemy - na zbyt wysokiej (jak na mój gust) podstawce. Co więcej: również i ich ułożenie pozostawia wiele do życzenia: są one zbyt „strome" i - na domiar złego - zbytnio (jak dla mnie) ściśnięte. Dlatego też posługiwanie się nimi jedną, prawą nogą (na przemian - tak jak w „realnym" samochodzie) odpada po prostu totalnie i jeszcze prościej: błyskawicznie. Istotnym w tym przypadku faktem jest również to, że całość jest zbyt lekka i co za tym idzie: zbyt szybko, przy energicznej jeździe, który to styl jest przecież raczej preferowany we wszelakiego rodzaju wyścigach, cały ten podnóżek po prostu „odjeżdża". No i szukaj... hamulca na ogromnej przestrzeni podłogi. Pewną alternatywą jest używanie zarówno prawej, jak i lewej nogi (na odpowiadających im pedałach) - tak jak w cartach, ale... Tu z kolei przeszkadza sama kierownica: w momencie umieszczenia jej pomiędzy nogami zaczyna nam się robić troszeczkę jakby niezbyt wygodnie... Umieszczenie zaś kierownicy przed sobą, na stole sprawia, że - ze względu na jej gabaryty przestajemy widzieć wszystko to, co powinniśmy, czyli: ekran monitora (no i szybko zaczynają boleć ręce). Jedynym sensownym rozwiązaniem jest umieszczenie kierownicy na niskim (nie na tyle jednak, by nie było miejsca na nogi) stoliku przed sobą, a „podnóżka" - pod stolikiem...

I to jednak nie koniec, czyli wylewania żółci ciąg dalszy, bowiem... również i kąty „łamania" kierownicy nie są dobrane najszczęśliwiej. TOCA Touring Car Championship w konfiguracji „pomiędzy nogami" (ehm...) i oczywiście wymuszonej tym niemal pionowej kolumnie gubiła gdzieś swój wyścigowy klimat i zmieniała się w symulator ciągnika gąsienicowego, słowem: traktora. I tak w zasadzie było ze wszystkim. Motorhead, który na tradycyjnym analogu jest czymś niesamowicie hot, na „wheelu" radykalnie zmienił swój image, stając się grą nie „o dojechanie jako pierwszy", ale w ogóle „o dojechanie"...

Właściwie mógłbym pisać jeszcze więcej (ot, na przykład o występowaniu skądinąd interesującego efektu „gryzienia się" kółka z TOCĄ - tu wina leży jednak chyba po stronie giery; czy chociażby o skandalicznie wydanej polskiej „instrukcji"), ale... w jakim celu? To, co najważniejsze zostało przecież omówione. Próbując natomiast zawrzeć całość tej „opowieści" w jednym zdaniu...: Otóż żałuję, że tak fenomenalnie zapowiadający się gadżet, tak starannie wykonany i tak „wybajerzony" nie został nigdy wcześniej w InterAct... wypróbowany, co pozwoliłoby ewentualnie na niezbędne poprawki!
Oczywiście coś takiego raczej nie jest możliwe, jednak dokładnie takie wrażenie odnosiłem (raz po raz) w ciągu tych kilku dni intensywnych testów. Nic dziwnego zatem, że mimo iż z początku można sądzić, że oto z pudełka wyjęliśmy cudeńko, to jednak bardzo szybko przekonanie to - niestety - zmienia się we wściekłość wynikającą z chybionego wydatku: totalna niewygoda jej użytkowania skutecznie uniemożliwia dobrą zabawę. No, przynajmniej dla mnie... i reszty redakcyjnego bractwa (i „siostrstwa"). A przecież to właśnie o zabawę (i w zasadzie: tylko o nią) tu chodzi...

Hej, jeszcze jedno: nie myślcie, że sama idea komputerowej kierownicy jest chybiona! Spójrzcie na tekst Mc Drive'a i dajcie się ponieść magii jazdy! Ja jednak - tymczasem - wracam do wysłużonego analoga... ■

Sprzęt do testowania otrzymaliśmy od firmy Multi-Styk z Warszawy tel. (022) 6133904

Marzenie ZAWODOWCA

PC Top Gear

O czym marzy każdy domorosły kierowca, będący jednocześnie posiadaczem komputera? Przy dodatkowym założeniu, że nie ma to czterech kółek? Odpowiedź jest właściwie trywialnie prosta - o porządnej kierownicy, takiej z dodatkowymi pedałami i najlepiej jeszcze dźwignią zmiany biegów. Tyle, że kosztowało to do tej pory majątek. Ale spoko, dzięki Logic3 marzenia te mogą się obecnie spełnić już za całkiem rozsądną liczbę złociszy. Wystarczy wejść w posiadanie cuda o nazwie PC Top Gear.

McDrive

Nie jest to, w przeciwieństwie do opisywanego przez Inquisitora nieco tylko przerośniętego pada, jakaś namiastka - do czynienia mamy z pełnokrwistym narzędziem pracy. Takim z najlepszych snów, ze wszystkim tym, co tygrysy lubią najbardziej. Jest więc i niezbędne koło - chociaż nie pełne - kierownicy obleczone dodatkowo ekologiczną skórą, którą co bardziej gorliwi mogą zamienić na prawdziwą; są też i wygodne przyrządy do nożnej obsługi przyspieszenia tudzież hamulców, zwane popularnie pedałami, a do tego wszystkiego jeszcze manetka zmiany biegów. Czegoż zatem brakuje? Zanim zaczniemy szukać dziury w całym, przejdźmy do pierwszych wrażeń z jazd próbnych, przeprowadzonych na nieśmiertelnej TOCA.

Zacząć jednak wypada od podłączenia do komputra - w miejsce joysticka - części głównej, tej z kołem i manetką. Później za pomocą drugiego kabelka - niestety przy niektórych ustawieniach może się on okazać nieco za krótki - łączymy z jednostką macierzystą wysuniętą stację dowodzenia silnikiem, a całość wygodnie ustawiamy na oraz pod stołem. Jest to o tyle ułatwione, że "część stołowa" wyposażona jest w trzy słusznej wielkości przyssawy, a w wypadku "części dolnej", dzięki odpowiedniemu ukształtowaniu, do unieruchomienia której jakby stworzona wydaje się lewa noga - można próbować jeździć obiema nogami, jak to praktykował Jarex z DTPu, ale nawyków zbyt dobrych to nie gwarantuje...

Gdy mamy już wszystko odpowiednio połączone, przechodzimy do panelu sterowania i nowy nabytek kalibrujemy - jako że jest on kompatybilny z Thrustmasterem Formula T1, więc właśnie taki też typ wybieramy z listy. Pewną niedogodnością jest brak jakiejkolwiek regulacji położenia neutralnego, co może mieć niezbyt miłe konsekwencje dla gier nieoknowych, ale w windowsach na szczęście nie sprawia najmniejszego problemu, gdyż znajduje się ono dokładnie tam gdzie powinno.
Po skalibrowaniu pora na właściwe testy. Przed samym wyjazdem na trasę trzeba jeszcze tylko przypisać odpowiednie akcje do czterech udostępnianych przez TopGeara buttonów - manetka zmiany biegów dubluje dwa z nich - i w drogę.

No prawie, bo skoro już jesteśmy przy przyciskach, to jeszcze parę słów o nich napiszę. Wspomniałem już, że są cztery, ale przecież widać ich znacznie więcej - wszystko to prawda, po prostu te z lewej strony kółka dublują swoich odpowiedników z lewej, a dodatkowo jeszcze button czwarty, dostępny tylko po stronie prawej, ma swoich dwóch odpowiedników po stronie "odwrotnej", co całość upodabnia do narzędzia pracy kierowców F1. No, to już prawie wszystko, gdyby nie pewne urządzonko znane z padów, a umieszczone po lewej. Jest to, jak zresztą dobrze sam wygląd sugeruje, taki mini pad, przydatny przy poruszaniu się po menusach - w końcu kręcenie kierownicą jest dużo bardziej męczące...

A teraz już naprawdę przechodzimy do rozpoznania bojem. Powiem tylko jedno - jest bosko! Nie jakieś tam substytuty kierownicy - ta jest prawdziwa!!! Brakuje już chyba tylko forcefeedbacku, ale dzięki temu to urządzenie zbyt szybko - jak nasz już świętej pamięci małomiękki joystick - nie polegnie. Idealna pozycja to lewa dłoń na kółku, prawa na dźwigni zmiany biegów, lewa noga przytrzymująca pedały, a prawa wciskająca gaz do oporu! Yeah, teraz to dopiero TOCA kopie! Kółko leży w dłoni idealnie, ustawione jest ani za nisko ani za wysoko - po prostu odpowiednio; biegi chodzą jak powinny, a działające i rozsądnej wielkości pedały uzupełniają całość dobrego image'u.

Cóż wypada jeszcze napisać? Jeśli jeździsz i to dużo, ba, jesteś kimś w rodzaju maniaka - jest to dla ciebie sprzęt wręcz idealny. Prawie trzysta sześćdziesiąt stopni obrotu kółkiem pozwala na niedostępną w innych przypadkach precyzję, a pozostałe gadżety całość zabawy niesamowicie wprost urealniają. Produkt nie ma także tak (nie)miłych ukrytych smaczków jak zerowa ergonomia, która tak wspaniale charakteryzuje drugą testowaną, na szczęście nie przeze mnie, kierownicę. Zresztą sprawdza się ona doskonale nie tylko w stuprocentowych symulacjach - dzięki dwóm wybieralnym czułościom można nią wygodnie sterować i takim znacznie bardziej zręcznościowym Motorheadem czy wymagającym ruchów nie tyle precyzyjnych co szybkich i zdecydowanych Monster Trucku. Z tego też powodu wypada Top Geara polecić wszystkim czującym pociąg do czterech kółek - na pewno się nie zawiedziecie, za co ręczy wam redakcyjny maniak kierownicy. ■

Sprzęt do testowania otrzymaliśmy od firmy Multi-Styk z Warszawy tel. (022) 6133904

Czarodziej wszystkich osi

VORTEX 3D

Pośród kierownic, na których uwieszą się przede wszystkim zwolennicy samochodowych produkcji, w ofercie InterAct znajduje się również urządzenie, które jest rozwiniętym projektem tradycyjnego pada.

INQUISITOR

Vortrex 3D już od pierwszej chwili wzbudza szacunek. Masywna, ciężka bryła, urządzenie opierająca się na dużej, stabilnej podstawie, oraz klawiatura przycisków, sugerują, że jest to sprzęt, który będzie wymagał od nas dokładnego przestudiowania instrukcji. Tak jest w istocie. Vortex jest wielozadaniowym kombajnem, który doskonale sprawdził się w trakcie testów. Urządzenie okazało się łatwo konfigurowalne i bezproblemowe w obsłudze. Zanim jednak opiszę swoje wrażenie z pracy Vortexa, dwa słowa o konstrukcji.

VORTEX 3D oferuje trzy tryby pracy, każdy został opracowany w ten sposób, aby jak najlepiej pasował do różnych rodzajów gier. Pierwsze rozwiązanie pozwala działać urządzeniu jako wolant (kierunek głęboko w lewo, w prawo, w dół i w górę), co w połączeniu z przepustnicą daje możliwość swobodnej i wygodnej gry w symulatorach lotu. W drugim trybie ustawienia wykorzystamy Vortexa do wyścigów samochodowych. Kontroler zastępuje wówczas kierownicę - można obracać go w lewo i w prawo. Warte odnotowania jest to, że komfort pracy nie jest wcale gorszy niż podczas używania tradycyjnej kierownicy. Bryła VOREXA jest na tyle duża, że bardzo dobrze pasuje do dłoni, które naturalnie układają się na padzie. W miejscu uchwytu VORTEX został pokryty gumopodobną substancją, dzięki czemu nie nabawimy się odcisków, a ręce nie będą zsuwały się z panelu. VORTEX 3D może być wykorzystywany jako koło kierownicy, także w trzecim trybie pracy, dodatkowo możemy jednak dodawać lub odejmować liniowo gaz za pomocą zdefiniowanych przycisków. Kiedy oddzielimy VORTEXa od podstawy, urządzenie stanie się cztero- bądź sześcioklawiszowym padem. Dodatkowo VORTEX 3D umożliwia funkcjonowanie auto-fire dla wszystkich przycisków i suwaki do ręcznego centrowania w kierunkach osi X i Y.

Na górnym panelu pada znajduje się szereg przycisków. Po prawej stronie umieszczono okrągły button kontroli kierunków. Jest to rozwiązanie o wiele lepsze niż zwyczajne, standardowe przyciski. Możemy poruszać się w ośmiu kierunkach o wiele płynnej, bardziej naturalnie. Pozostałe sześć definiowanych klawiszy pracuje w dwóch dostępnych trybach (4/6). Określoną opcję wybieramy za pomocą przełącznika znajdującego się na przedniej ściance Vortexa (Button). Nieco większy, czerwony przycisk, który umieszczono obok fire'ów to auto-fire. Aktywacja tej opcji zostanie zasygnalizowana przez czerwoną diodę znajdującą się na kontrolerze. W ferworze walki często zdarza się, że niechcący wciskamy auto-fire. Dzięki znajdującej się w widocznym miejscu kontrolce, błyskawicznie wyłączymy auto-fire i nie stracimy cennej amunicji. U dołu głównego panelu znajduje się podłużny przełącznik ANALOG/DIGITAL. Pozwala on wybrać przyciski kontroli kierunku do obsługi ruchu względem osi X i Y. Kiedy przełącznik jest w położeniu "Digital" - działa pokrętło kontroli kierunków (Direction control Knob). W pozycji "Analog" ruch odbywa się liniowo w kierunkach X i Y. Vortex może działać względem czterech osi. Nie wszystkie jednak są używane w jednym czasie. Określone ustawienie pozwala na granie dwoma z trzech jednocześnie.

Do wyboru któregoś z trzech trybów pracy kontrolera służy przełącznik MODE (znajdujący się na przedniej ściance urządzenia). Kiedy przełączymy MODE na "1", dostępne będą trzy z czterech analogowych osi (X, Y, T). W drugim ustawieniu VORTEX 3D staje się urządzeniem dwuosiowym (S, T). Ustawienie MODE na "3" daje nam takie same dwie analogowe osie jak w MODE 2, z tym że oś T zostaje wtedy połączona z game portem. Głównym powodem takiego rozwiązania jest to, że niektóre gry używają game portu 1 dla osi T, aby móc kontrolować przepustnicę, podczas gdy inne używają game portu 2. Każda z osi jest wyposażona w gałkę wyrównującą, która umożliwia wycentrowanie wszystkich osi.

VORTEX 3D jest urządzeniem bardzo czułym, przy dobrym wycentrowaniu nawet niewielka zmiana położenia panelu powoduje natychmiastową odpowiedź. Bryła kontrolera została nasadzona na specjalnym ramieniu z metalową końcówką. Przed przypadkowym zdjęciem urządzenia z podstawki chroni specjalny zatrzask. VORTEXa 3D możemy ustawić podobnie jak tradycyjną kierownicę lub jak manetkę w samolocie, czyli między kolanami. W obu wariantach prowadzenie nie nastręcza żadnych kłopotów i jest bardzo satysfakcjonujące. Zwraca uwagę wielka precyzja działania VORTEXa i wszechstronność. Na plus należy również zapisać łatwą konfigurację, a przede wszystkim ergonomiczną, wygodną konstrukcję. ■

Sprzęt do testowania otrzymaliśmy od firmy Multi-Styk z Warszawy tel. (022) 6133904

Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga!
CD-ACTION
Dobrze jest latem się wyluzować, ale grać przecież trzeba.
CD-Action nie ma wakacji!
Szukaj w kioskach numeru sierpniowego.
Uwaga!
Ściągnij na chwilę słoneczne okulary!
22-go lipca na jednym z krążków znajdziesz pełną wersję gry
F/A 18 Hornet
Uwaga!
The Fifth Element i Unreal megarecenzje w sierpniu.
Co jeszcze?
Między innymi dema: Army Men, 3D Stars Stripes, Mech Commander, The Fifth Element.
Ponadto recenzje gier: WarGames, Unreal, Starship Titanic, Extreme Tactics, Wreckin Crew i wiele, wiele innych.
Sierpniowy numer już w kioskach od 22-go lipca!

Poręczna miniaturka

UltraRacer PC

Nadesłane kierownice i pady narobiły niemałego bałaganu i szumu w redakcji, o które - gdybym nie była świadkiem - podejrzewałabym stadko ryczących bawołów na wiosennych łączkach. Niewieście "ochy" i "achy" rozbrzmiewały w bądź co bądź męskim towarzystwie kotłującym się nad trzema pokaźnymi pakunkami i małym pudełeczkiem. Ostatni przedmiot ze względu na śmieszne, niepozorne gabaryty i dziwny wygląd potraktowany został przez samozwańczych "znawców komputerowych wyścigów", dość oschle i pogardliwie. Wśród rozlegających się zewsząd chichotów i parsknięć, wręczono mi triumfalnie owo urządzenie, zapewniając iż jest to "wyjątkowo dobre narzędzie" do ostrych samochodówek.

JASPIN

Gdy już jest "po wszystkim", zapewne niektórzy plują sobie w ogolone i nie ogolone brody, iż to właśnie ja dostałam w swe łapki małe niepozorne cudeńko o nazwie UltraRacer PC. Wprawdzie wygląda ono nieco dziwnie i nijak nie można jego kształtu skojarzyć nawet z najbardziej nowoczesną bądź archaiczną kierownicą, jednak określenie zapożyczone z instrukcji - kontroler wyposażony w minikoło kierownicy - najtrafniej opisuje oblicze urządzenia. Najprościej będzie, jeśli spojrzycie bądź przyjrzycie się uważniej fotografii ilustrującej niniejszy tekst, przynajmniej ja będę miała o połowę roboty mniej... Jeśli zachodzicie w głowę jak czymś takim można sensownie kierować jakimkolwiek pojazdem w "samochodowej" gierze i nawet dojechać (z sukcesami) do mety, porzućcie wszelkie wątpliwości, gdyż jest to jak najbardziej realne. Dzierżąc w jednej dłoni UltraRacer PC, drugą zaś kontrolując minikółko sterownicze, możecie dokonać wydawałoby się cudów, ot chociażby rozniesienie na strzępy niejakiego McDrive'a (w TOCA dla ścisłości), zasiadającego przed "swoim" w pełni kierowniczym "objawieniem", nie wspominając już o skamlącym gdzieś na dalekich tyłach Gem.inim. Było - minęło, ale szczęśliwych chwil spędzonych z mini-kierownicą wymazać z pamięci długo nie zdołam.

Twórcy wyposażyli urządzonko w sześć przycisków wygodnie ułożonych i łatwo dostępnych dla "spieszących" się gorączkowo palców, tzw. spust kontrolny na spodzie oraz minikierownicę widoczną na wierzchu. Z owych sześciu "buttonów", dwa z nich czytelnie podpisane, pełnią funkcję Autofire dla klawiszy odpowiednio oznaczonych jako A i B. Aby ową funkcję uczynić aktywną, wystarczy wcisnąć raz i przytrzymać przycisk, który zacznie naśladować ciągłe włączenie oraz wyłączenie klawisza A lub B. To chyba najtrudniejszy problem na jaki można natrafić podczas obsługi UltraRacer PC, reszta to kaszka z mleczkiem dla niemowląt. Tyczy się to również kalibracji joysticka, zresztą całkiem przystępnie, a właściwie "łopatologicznie", krok po kroku, wyjaśnioną w instrukcji. Na spodzie znajduje się spust kontroli przepustnicy, który doskonale nadaje się do spełniania funkcji gazu oraz hamulca. Jeszcze lepiej jest umieścić na owym "cynglu" palec wskazujący; komu będzie w ten sposób niewygodnie, spokojnie może zmienić paluszek stosownie do swych potrzeb i wymiarów dłoni. Właściwie wszyscy, którzy tłoczyli się za moim krzesłem w kolejce do spróbowania swych sił w walce z UltraRacerem nie narzekali na ewentualne niewygody. Także niżej podpisana nie ma co do tego żadnych zastrzeżeń. Kółko służące za kierownicę samochodu, często obsługiwane za pomocą dwóch palców, "obszyto" miłym w dotyku materiałem, który zapobiega ślizganiu się spoconych dłoni, a ściślej opuszków palców, po powierzchni kółka. Wszystkie klawisze są łatwo dostępne, aby je szybko i łatwo wykorzystać, nie jest koniecznością posiadanie dłoni, jaką szczycił się nasz pianista Chopin. Co bardziej wygimnastykowani mogliby się pokusić o spróbowanie obsługi przy pomocy jednej ręki, co jest jak najbardziej możliwe do zrealizowania. Joystick potrafi pracować w dwóch trybach (Mode I oraz II), które różnią się od siebie jedynie wyborem osi wejściowych do komputera. Niektóre gry wymagają użycia portu 1 lub portu 2 dla spustu przepustnicy (wajcha na spodzie) i właśnie za pomocą przełącznika trybów, szybko możemy skorygować ustawienia zgodnie z wymogami danej symulacji.

Spośród wszystkich zalet jakimi niewątpliwie może się pochwalić UltraRacer PC, po długich poszukiwaniach, na upartego wyłuskałam dwie wady, których występowanie jest ściśle uzależnione od gustu aktualnie korzystającego z urządzenia, ale jednak ich istnienie warto odnotować. Pierwszy zarzut dotyczy kabla, który moim zdaniem znacznie lepiej by było zastąpić... jego brakiem, tj. podczerwienią. Chociaż długość jest wystarczająca, można się oddalić od monitora na całkiem spory dystans, jednak ograniczenie pewne istnieje, a konstrukcja joysticka raczej skłania do wykorzystania go z oparciem łokci na kolanach, co oczywiście wymaga znacznego oddalenia się od ekranu. Nieco większy problem sprawia dolna przepustnica, przy której obsłudze paluszek wskazujący (bądź inny), może czasem spasować, szczególnie podczas hamowania - czyli pchania spustu do przodu.

Polecam UltraRacer PC wszystkim maniakom samochodowym i nie tylko. Jeśli na porządną kierownicę nie macie miejsca ani funduszy, ów kontroler doskonale spełni swe zadanie i przysporzy nie mniej radości niż w przypadku gdyby na blacie i pod blatem waszego biurka stało sobie urządzenie chociażby opisywane przez McDrive'a. Żaden przeciwnik wam się nie oprze i zaszczytem dla niego będzie, jeśli przez ułamek sekundy pozwolicie mu podziwiać wasz zderzak, który następnie z prędkością światła zniknie w oparach kurzu i mgły. Przyzwyczaicie się do zwyciężania pod warunkiem, że macie przy sobie UltraRacer PC i oprócz owego urządzenia pod choinką lub z jakiejś innej okazji, życzę wam tyle samo szczęśliwych startów, co "finiszów" na mecie. ■

Sprzęt do testowania otrzymaliśmy od firmy Multi-Styk z Warszawy tel. (022) 6133904

Koledzy mówią o nim Wild Billy...

Wywiad z Billem Stealey'em z Interactive Magic

Gdzieś poza kulisami wydarzeń w świecie gier, a szczególnie właśnie w tym roku, wielkie nazwiska i wielcy projektanci zostawiają firmy, które pomagali sami zakładać. Niektórzy z nich mozolnie rozpoczynają na nowo, inni mają nadzieję na utworzenie własnych stajni developerskich. Tylko w tym roku zresztą narodził się już niejeden „pabliszer".

BRENDA GARNEAU

Skąd się bierze ten wielki exodus? Trudno wyrokować jednoznacznie, ale „Dziki" Bill ma na ten temat swoje własne zdanie. W końcu jako jeden z pierwszych uciekł z flagowego okrętu już w 1993 roku. A przecież był założycielem, prezesem i w ogóle ważnym gościem w znanej wszystkim dobrze stajni MicroProse Software. Trzeba również pamiętać i o tym, że to za czasów jego dowodzenia firma urosła do liczby aż 425 pracowników i uzyskała dochód w wysokości 47 milionów dolarów! A jednak odszedł, a Sid Meier za chwilę zrobił dokładnie to samo...

Nie byli bynajmniej wyjątkami. Wystarczy przypomnieć zestaw tych najczęściej cytowanych nazwisk: Molyneux, Roberts, Romero czy Spector. O co tu w ogóle chodzi? W tym wywiadzie przeprowadzonym specjalnie dla CD-Action Bill Stealey, obecnie prezes zarządu Interactive Magic, producenta symulatorów i dobrych gier strategicznych, proponuje własne spojrzenie na przedstawiony wyżej trend. Zaskakujące jest to, że wnioski przez niego wysnuwane mogą mieć duże znaczenie dla tych, którzy porzucili firmy i w ogóle dla przyszłości rynku gier.

CDA: Następuje jakiś wielki ruch, szczególnie widoczny w tym roku. Wielkie autorytety wycofują się z działalności w znanych firmach, które są ich dziełem. Byłeś niegdyś jednym z pionierów, ale zaraz po tobie ruszyli inni. Jaka jest według ciebie przyczyna ucieczki autorytetów?

BS: No cóż, jest tu więcej niż tylko jedna przyczyna. Po pierwsze chłopaki w rodzaju Sida lub mnie samego, którzy zakładali firmy. Ja osobiście, nie będę ukrywał, odszedłem ze względów finansowych, Sid musiał odejść, bo nie miał go kto już chronić przed resztą ekipy, kiedy zabrakło mnie w MicroProse. Sid to bardzo twórczy człowiek, ale pozwalał mi wpływać na siebie i na to, co robił. Nie bezpośrednio rzecz jasna, jednak liczył się z moją opinią. Z innymi nie liczył się wcale, bo uważał ich za niekompetentnych. Kiedy jest się dość sławnym, nie trzeba słuchać nikogo. Nie mam racji? Możesz zaczynać zbijać kapitał i nie liczyć się z nikim. Ale jest i druga strona medalu. W niektórych przypadkach firma wyrasta na czyjejś sławie, w innych znowu jednostki stają się czymś więcej, niż przewidywano to w planach marketingowych. W przypadku Sida było tak, że stał się wystarczająco sławny, by robić co tylko chciał a ludzie mu ciągle płacili. Zaczęliśmy drukować jego nazwisko na pudełkach, żeby jeszcze bardziej podkręcić koniunkturę. Tak było dobrze dla firmy i dobrze dla niego samego. W końcu stał się tak sławny i ważny, że mógł się nawet usamodzielnić. Stąd właśnie firma Firaxis...

CDA: Czy byłoby dobrze twoim zdaniem, gdyby przemysł zrezygnował z dużych konglomeratów produkcyjno-wydawniczych a na to miejsce pojawiłyby się małe studia pracujące nad paroma tytułami gier?

BS: Nie wydaje mi się, żeby kiedyś do tego doszło. Nie miałoby to większego sensu, ponieważ studia developerskie są tylko tak dobre, jak ostatnie dzieło, które popełnili i znaczą tylko tyle, ile mogą dostać od kogoś, kto będzie wydawcą ich gier. Będą ciągle istnieć rzecz jasna jakieś małe studyjka, ale pod warunkiem, że zrobią dobre gry, a firmy w stylu GT lub Virgina zapłacą im za nie kupę szmalu. Virgin na przykład robi dobre interesy, bo żyje z takich małych

dłubaczy. Dlatego myślę, że najważniejszy jest biznes w pełnym tego słowa znaczeniu, a ci, którzy chcą zajmować się tylko tworzeniem gier, mogą istnieć jedynie jako autorzy. Muszą jednocześnie pamiętać o tym, że są tylko tak dobrzy i znani, jak ich ostatnia gra. A wtedy wystarczy, że noga się powinie, gra wyjdzie słabo i cena leci na łeb, na szyję. Wydawcy zaczynają się trochę wypalać: płacą developerom miliony dolarów, a później nic na tym nie zarabiają. Muszę to powiedzieć wyraźnie - tacy wydawcy (i w rezultacie studia developerskie na ich utrzymaniu) nie wytrzymają długo na rynku. Z tych samych powodów niektóre słynne studia w Hollywood wypadają z interesu.

CDA: Jak sobie radzi Interactive Magic? Startowaliście z tego samego poziomu zerowego, a ciągle trzymacie się mocno.

BS: Tajemnica pewnie tkwi w tym, że nie jesteśmy w biznesie wielkich hitów. Nie, nie - zdecydowanie nie jest to nasza branża. Każdy chciałby zrobić drugiego Mysta. Też chcielibyśmy mieć taką grę, ale nie mamy zamiaru za nią płacić. Wybraliśmy drogę pośrednią i adresujemy nasze gry do dorosłych mężczyzn. Chciałbym bardzo, żebyśmy mogli zyskać sobie przychylność również dorosłych kobiet, ale nie mam pojęcia, jak to zrobić. Powiedzieliśmy sobie: „OK, robimy dobre gry strategiczne i dobre symulatory. Wydamy tylko tyle pieniędzy, żeby zwróciło się nam przy sprzedaży 50 000 sztuk". Taka jest nasza filozofia. Nie mamy zamiaru wydawać takich sum, które zakładają sprzedaż 752 000 egzemplarzy gry tylko po to, żeby zwróciły się koszty poniesione na jej produkcję. Jest cała masa speców od robienia super-hiper-filmów na CD Romy. Ich wytwory zdają się krzyczeć: „Patrzcie na tę cyfrową grafikę. Popatrzcie tylko na te gwiazdy filmowe zatrudnione do gry! Proszę, błagam was, kupcie ją, bo musimy sprzedać aż 752 000 pudełek, żeby odrobić swoje!" To też jest rodzaj podejścia do biznesu i tak właśnie niektórzy rozumieją robienie gier. Nasz przemysł jest bardzo podobny do filmowego, a przecież każdy chciałby zrobić następnego Titanica. Ilu ludzi jest gotowych zainwestować 200 milionów dolców, żeby nakręcić film? Można mieć albo Titanica albo można mieć Waterworld. Ach te teorie na temat robienia przebojów... Wszyscy robią megahity i wszyscy chcieliby dostać miliony dolarów, żeby mieć forsę na robienie kolejnych. A moim zdaniem to zwyczajna głupota i tylko naiwne firmy dają się na to nabierać. Wszystko czego trzeba to dobra, solidna gra, która owszem ma ładną (może nawet świetną, jeśli to możliwe) grafikę, ale najważniejszy w niej jest temat, który zainteresuje ludzi. I następna bardzo ważna sprawa - trzeba to wszystko zrobić za rozsądne pieniądze. Dlatego też naszą strategią jest: znaleźć dobrych ludzi, zainwestować w nich i mieć nadzieję, że sobie dadzą radę. Trevor Chan zrobił Capitalism i Seven Kingdoms. Obie gry kosztowały mniej niż 200 000 $. To nie jest wcale straszna kwota w dzisiejszym świecie. Trevor dobrze zarobił, bo gry się dobrze sprzedały. Mam inne podejście do robienia interesów, niż ci kolesie z Kalifornii. Coś mi się wydaje, że trochę przesadzają.

„OK, robimy dobre gry strategiczne i dobre symulatory..."

CDA: Zawsze myślisz rozsądnie...

BS: Taaak...Wiesz, chciałbym, żeby developerzy zarabiali dużo pieniędzy, ale muszą brać na siebie trochę ryzyka, które i ja biorę. Przecież wywalam grosz z góry na zaliczki i na marketing, a długo nie widać efektów. Mam poważne wydatki. To nie jest biznes, w którym bierze się grę, płaci twórcom ich dolę i zarabia krocie. Chciałbym, żeby tak było. To jest niestety interes na 8% i to pod warunkiem, że masz szczęście. Producentom wydaje się, że wydawcy śpią na forsie. Niektórzy może i tak. Ja jednak mogę wam powiedzieć, że każdy dzień jest walką o byt. Developerzy patrzą na w ich mniemaniu „bogatego wujka" jak na kogoś, kogo trzeba by trochę bardziej jeszcze oskubać na opłatach licencyjnych. Byli tacy, którym się udało, ale jeśli chcemy rzecz traktować uczciwie - nie było ich wielu. Virgin czy Paramount nie miały na początku rozeznania i szastały forsą na prawo i lewo jak pijany marynarz. Na nieszczęście przemysł się zmienił i teraz ci, którzy się sparzyli, przychodzą znowu i mówią: „ Może tym razem udałoby się zrobić coś za jakąś rozsądną cenę?" Taki układ jest bardzo odpowiedni dla firm nastawionych na długofalową działalność, ale niezbyt dobrze wpływa na małe studia developerskie, bo coraz trudniej sprzedaje się gry a jeszcze trudniej dostaje się za nie duże pieniądze. Jestem pewien, że opłaty licencyjne spadną znacznie a w ślad za nimi zmniejszą się znacząco zaliczki. Interactive Magic nie nastawia się na wydawanie dużych pieniędzy. Płacimy rozsądnie za licencję, a jeśli tytuł okazuje się hitem, mój Boże, każdy zarabia na tym pieniądze. Jeśli jednak gra okazuje się słaba, nikt nie traci bardzo dużo.

CDA: To była bardzo pouczająca rozmowa. Dziękujemy i życzymy sukcesów.

BS: Było mi bardzo miło. Pozdrawiam czytelników CD-Action.

Kajko i Kokosz solucja

Asterix i Obelix w piastowskim wydaniu? Mniejsza o skojarzenia i fakty historyczne. Z pewnością zetknęliście się kiedyś z tym znakomitym, polskim komiksem. A wielu z was zasiadło również i przed monitory komputerów, aby pobawić się w świecie (normalka - Mirmiłowo i okolice) dzielnych wojów Kajka i Kokosza. Tym bardziej, że całą wersję tej gry mogliście znaleźć na dysku w kwietniowym numerze CD-Action. Powiedzieliśmy „a", teraz mówimy „b": oto solucja gierki dla tych, którzy gdzieś w niej utknęli i nie wiedzą, co dalej robić.

QUEER

Najpierw wejdź do chaty, weź stamtąd srebrny nóż. Podnieść topór i rozwal nim miotłę. Po co? - Masz teraz kij, którym możesz wytrącić turowi prawy róg i złotą obręcz. Przydałby się ogień pod kociołkiem. Wrzuć pod niego resztki miotły. Wyjdź z chaty. Na zewnątrz zerwij różę, a nożem zetnij ziele siły. Wróć do domku. Otrzymane przed chwilą zielsko wrzuć do kociołka. Co, nie działa? Oczywiście, że nie - wciąż masz za mało składników. Zatem czeka cię mała przechadzka. Idź do Lubawy i ofiaruj jej różę. Gdy kobieta wejdzie do swojej chaty, zwiń antałek, gacie oraz rękawicę. Wracaj do swojej chatki. Dodaj do specyfiku, który przygotowujesz ukradzioną rękawicę. W ten sposób uzyskałeś rękawicę siły. Udaj się pod bramę, trzykrotnie zatrąb na rogu. Zaspanemu strażnikowi wręcz szybko antałek, teraz chętnie otworzy ci bramę. Wychodzisz sobie, ale wcale nie czeka cię sielska idylla. Na zewnątrz same kłopoty: zbójcerze, którzy czekają tylko, aby ci porządnie dokopać. Dasz się? Oczywiście, że nie. Przecież nie przygotowywałeś z takim wysiłkiem rękawicy siły, aby teraz zwisała ona sobie u twego boku od parady. Po sprawie...

Jesteś w lesie. Najpierw sprezentuj kryjącemu się za drzewem Ofermie gacie, które podprowadziłeś Lubawie. Teraz spod drogowskazu zabierz krzesiwo. Ruszaj w drogę - cały czas w prawo. Idąc, napotkasz kamień blokujący źródełko - rozwal go używając rękawicy siły. Wodą, do której się dostałeś, podlej dwa kiełki. O, urosło! Zbierz radośnie roślinki. Nabierz też trochę wody z wodospadu do dzbanecznika. Spod kasztanowca weź kasztan. Zerwij też błękitnik. Niedaleko znajduje się chatka ciotki Kokosza - Jagi. Kobieta bardzo się ucieszy z błękitnika. Tak bardzo, że określi cel waszej misji (Pani Przyroda), a po dostarczeniu jej wody (dzbanecznik) „poczaruje" trochę, tak że otrzymasz H2O życia. Dodatkowo, jako bonus dostaniesz tajemnicze zaklęcie.

Zabierz dwa orzechy laskowe. Przejdź się do karczmy. Siedzącemu na wozie woźnicy wciśnij złotą obręcz - z wyrazami wdzięczności podrzuci was do krainy Borostworów - Borostworolandii. Drogę zagradzają krzaki, które należy usunąć przy użyciu topora. Następnie zerwij lianę z drzewa i przy jej pomocy wyciągnij Stworka z dziury. Zerwij dwa liście paproci i od razu, na miejscu je spożyj. Postaraj się także o opuszczone gniazdo os. Tuż obok pomóż szczerbatemu Zgryzowi (woda życia) oraz Dźgolowi i Wawajowi (rękawicą siły). Zbierz podarki uratowanych zwierzaków. Zainstaluj nieopodal, na suchej gałęzi, gniazdo os, dzięki czemu będziesz miał dostęp do dziupli (plaster miodu) i hubki (za pomocą kija od miotły). Hubkę i krzesiwo połóż na ognisku - rozpali się ogień. Pomóż Fajfiemu używając polana. Od ognia podpal korzeń-sen. Tuż obok spotkasz Bugiego. Dźgol po otrzymaniu korzenia-snu uśpi Bugiego, zaś nasiono pląszowoju podlane wodą ze strumienia go unieruchomi. Dobra, teraz zabierz mu piórko i udaj się na brzeg jeziora. Oderwij tam suchą gałąź - przy pomocy rękawicy siły. Zagwizdaj - pojawi się Zgryz, który ochoczo powali drzewo. I tak oto wzbogaciliśmy swój ekwipunek o tratwę. Jak nim sterować? - Niech za wiosło posłuży suche polano.

Popłyńcie - prosto do wyspy Pani Przyrody. I od razu macie na głowie natręta... Pozbądź się niedźwiedzia przy pomocy plastra miodu przyprawionego korzeniem-snem. Groszkiem przywiąż kłodę do brzegu. I oto spotykacie Panią Przyrodę, która okazuje się... drzewem, które na dodatek bardzo pragnie być „napojone". No to podlej je. Podaruj wiewiórce 2 orzechy laskowe, a otrzymasz cenne liście. Na drugim końcu wyspy, w jamie znajdziesz zeschłe mazidło, które zamoczone w jeziorze zmieni się w maść latania. Po co ci to? Nie pytaj, tylko posmaruj maścią kłodę.

Leć do znajomego lasu. Gdy już się w nim znajdziesz, najpierw udaj się do śpiącego Dziada Borowego. Co on ma taki twardy sen? Obudź go - przy pomocy pióra. Poda ci tajemny przepis. Zbierz wszystkie specyfiki, o których jest w nim mowa (do zerwania szyszki potrzebujesz procy, którą zrobisz wykorzystując gumiaka i gałąź w kształcie litery Y; jako nabój weź czarny kamień leżący w pobliżu wodospadu).

Na patykach obok paleniska przy chatce Ciotki Kokosza osadź kij od miotły, a na nim kociołek. Zapal ogień za pomocą polana z lasu Borostworów. Wsyp do kociołka zebrane przyprawy i wlej wodę z jeziora - wyskoczy ziarenko. Wypadałoby je zasadzić. Najlepiej w tym celu wykorzystać norę kreta. Oczywiście zalej to wodą. Wyrośnie roślinka z dwoma owocami przemiany.

Ofermie siedzącemu na rozstajach daj srebrny nóż. Uradowany poinformuje cię o podkopie pod Mirmiłowo (czyli o kolejnym genialnym planie nieobecnego w grze Hegemona). Przy bramie do grodu nawpychaj się ile możesz owoców przemiany - skutecznie odstraszy to podstępnych zbójcerzy. Wewnątrz grodu wykop toporem głębszy dół (tam, gdzie znajduje się kupa piasku) i wrzuć tam liść od Pani Przyrody. Drugi liść wrzuć do studni. No i udało ci się. ■

To jeszcze nie koniec. Jest przecież

CD-ACTION Action PLUS

W wakacyjnym numerze między innymi:

poradniki dla zdesperowanych amatorów gier Might&Magic VI, Black Dahlia, Zork Grand Inquisitor, Starcraft oraz cała masa tipsów.

WAR GODS ciosy

Na początek krótki wstępik. Poniżej możecie zobaczyć wszystkie tajniaki ;-) mordobicia 3D pt. WAR GODS. Pewnie powiecie, że można znaleźć je w Internecie czy w konkurencyjnych pismach. Ale nie każdy ma dostęp do Internetu i nie wszyscy kupują po kilka gazet miesięcznie, dlatego podaję pełną listę kombosów i (u w a g a) skrócone aż do bólu fatality, które należy wykonać przy odpowiedniem ustawieniu postaci na ringu. Niech Ore będzie z wami.

PAVŁUS

WYJAŚNIENIA

Przód, Tył, Dół, Góra - kierunki
LP - low punch
LK - low kick
HP - high punch
HK - high kick
Blok - blok
3D - przycisk 3D UWAGA - należy trzymać go wciśnięty podczas wyk. Combosa.
KAŻDE COMBO MUSI BYĆ POPRZEDZONE KOMBINACJĄ TYŁ, PRZÓD.
W kombinacji
Dół, Dół-Tył, Tył + jakiś fire można zastąpić Dół-Tył + fire
Natomiast kombinację Dół, Dół-Tył, Dół-Przód, Przód + fire - kombinacją Dół-Tył, Dół-Przód + fire

Większość combosów staje się wtedy banalnie prosta np. nietoperz Voodoo zajmuje 3 przyciski, a nie 5.

VALLAH

Gator Skull Trap......Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, LP
Axe Throw............Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, LP
Double 3D Axe.........3D, Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-przód, Przód LP
Shiled Slice.........Dół, Dół-Tył, Tył, LP
Sword slicer..........Tył, Przód, HP+LP
Axe Chop..............Tył, Tył, HP
COMBO.................HP, HP, LK,LK, HP, LP, LP, HP, Tył, Dół, Przód, HP
FATALITY.............Przód, Przód, LK (BLISKO)

TAK

Earthquake Stomp......3D, Tył, Tył-Góra, Góra, Przód-Góra, Przód, LKthrow, Przód, Tył, LP

Boulber...............Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, LP
Rock Crush............Dół, Dół-Tył, Tył, HP
O«head Backbreaker....Góra, Góra, Dół
Suplex................Przód, Tył, HP
COMBO.................HP, LP, LP, LK, LK, HP, HP, HP, HK
FATALITY.............Tył, Dół, Przód, LP+HK (BLISKO)

MAXIMUS

Hammer Throw..........Prz6, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, HP
The Hammer............Dół, Dół-Przód, Przód, LP
Ground Slam...........3D, Góra, Dół, LP
Noogie................Przód, Przód, HP (HP przyciskać kilka razy)
Net...................Tył, Przód, HP+LP
Head But..............Tył, Przód, LP
Reversal Throw........Przód, Tył, Hp
COMBO.................HP, HP, LP, Przód, Przód, LK, HP, HP, LP, Tył, Dół, Przód
FATALITY..............3D, Przód, Przód HP+LP (BLISKO)

AHAU KIN

Sword Swipe...........Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, HP
Dagger Stab...........Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, LP
Thre Blow Darts.......Tył, Tył, Tył, Przód, HP
Two Blow Darts........Tył, Tył, Przód, HP
Clothesiline..........Przód, Przód, HK+LK
Teleport Gate.........Dół, Góra, LK
Sunburst..............Tył, Przód, LP
Blow Dart.............Tył, Przód, HP
COMBO.................HK, LK, HK, LP, LP, HP, HP, HP, HK
FATALITY..............3D, Góra, Dół, Góra, HK (BLISKO)

PAGAN

Heil Kick.............Tył, Dół-Tył, Dół, Dół,-Przód, Przód, HK+LK
Elektrick Shock.......Dół, Dół-Tył, Tył, HP
Leg Throw.............Przód, Przód, HK
Skeleton Trap.........Tył, Dół, Przód, LP
Smoke Teleport........Dół, Dół, LK
COMBO.................HP, HK, HP, HK, HK, HK, LK, LK, HP

FATALITY..............Tył, Przód LP (z odległości połowy ringu)

VOODOO

Spinning Claw........Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, HP+LP
Nails From The Sky...3D, Tył, Góra, Przód, HP
Grad and Slap.........Tył, Przód, LP (LP naciskać kilka razy)
High Skullwing........Dół, Dół-Tył, Tył, HP
Low Skullwing.........Dół, Dół-Tył, Tył, LP
Snake Trap............Tył, Tył, LP
Funnel Teleport.......Tył, Przód, LK
COMBO.................HP, HK, HP, LK, LK, LK, LP, LP, LP, HK, HP
FATALITY..............Tył, Przód, LP+HK (z odległości połowy ringu)

ANUBIS

Staff Chop............Dół, Dół-Przód, Przód, HK
Stadd Sweep...........Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, LK
Telestaff.............Tył, Przód, LK
Staff Bolt............Dół, Dół-Przód, Przód, HP
Horn Charge...........Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-tył, Tył, HK+LK
Pyramid Trap..........Dół, Dół-Tył, Tył, LP
COMBO.................Przód, HP, HK, HP, LP, BLOK, Przód, Przód, Tył, Przód, HK+LK
FATALITY..............Przód, Dół, Tył, HP+LK

CY-5

The Blender...........Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, HP
Ground Laser..........Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, LP
Overhead Laser........3D, Tył, Góra, Przód, HP
Teleport..............Dół, Dół-Tył, Tył, LK
Gain Orbital..........Tył, Tył, LP
Fire Orbital..........HP+LP
COMBO.................HK,Przód,Dół-Przód,Dół,Dół-Tył,Tył,HP,HP,LP,LP
FATALITY..............Tył, TYł, HP (z odległości połowy ringu)

KABUKI JO

Dragon Breath.........Tył, Przód, LP
Two Dragon Breath.....Tył, Tył, Przód, LP

Thre Dragon Breath....Tył, Tył, Tył, Przód, LP
3D Star Spread 1......3D, Dół, Dół-Przód, Przód, HP
3D Star Spread 2......3D, Dół, Dół-Przód, Przód, LP
3D Star Spread 3......3D, Dół, Dół-Przód, Przód, HP+LP
Fire Trap.............Tył, Dół-Tył, Dół, Dół-Przód, Przód, LK
Dragon Staff..........Przód, Dół-Przód, Dół, Dół-Tył, Tył, HP, LP, LK
Dragon Star...........Dół, Dół-Przód, Przód, HP
Sword Fury............Przód, Przód, HP+LP
COMBO.................HP, HK, LP, LP HK+LK, Dół, Przód, HK+LK
FATALITY..............Tył, Dół, Przód HK+LK (sweap distans)

WARHEAD

Straight Missiles.....Dół, Dół-Tył, Tył, LP
Shock Wavw............3D Tył, Góra-Tył, Góra, Góra-Przód, Przód, HP
3D Seeking Missiles...3D, Dół, Dół-Tył, Tył, LP
Cannonball............Tył, Przód, HK+LK
Skull Crusher.........Przód, Tył, HP
COMBO.................HP,HP,LP,LP,LK,LK,HK,HK,LP
FATALITY..............Przód, Dół, Tył, HK (z odległości połowy ringu)

INNE CIOSY DLA WSZYSTKICH

Odepchnięcie..........Blok, Blok
Bieg..................Przód, Przód
3D odskok.............3D+ Góra, lub Dół
3D Skok...............3D+Blok (trzymać) i Góra lub Dół
Turlanie..............Tył+Blok (tylko kiedy leżysz)

BATTLE ARENA TOSHINDEN ciosy

Wprawdzie gra ma już swoje lata... ale nadal ma swoich wiernych zwolenników. Z myślą o nich przygotowałem małe kompendium wiedzy dotyczące tak ułatwień w samej grze (tipsy) - to dla mniej ambitnych - no i spis podstawowych technik walki. Miłych sparringów!

PAVŁUS

TIPS:

Aby uzyskać dostęp do ukrytych postaci na ekranie wyboru opcji wpisz:
Dla GAI - gimmegaia
Dla JIMA - gimmejim
Dla SHO - gimmesho
Tips ten nie zawsze „zaskakuje", dlatego spróbujcie pisać go kilka razy lub wstawcie spację pomiędzy gimme a nazwą postaci.

LEGENDA:

D	- dół
U	- góra
F	- przód
B	- tył
Hard Slash	- wysokie cięcie
Hard Kick	- wysokie kopnięcie
Slash	- cięcie (obojętnie jakie)
Kick	- kopnięcie (obojętnie jakie)
Weak Kick	- słabe (niskie) kopnięcie
Weak Slash	- słabe (niskie) cięcie

UWAGA: Desperation Moves wykonuj tylko wtedy, gdy masz czerwony pasek energii; „w potrzasku" oznacza, np. róg areny (kwadratowej) lub inną sytuację „bez wyjścia".

DLA WSZYSTKICH

Odskok w tył	- B, B
Bieg do przodu (trzymać!)	- F, F
Przewrót	- D, D
Rzut(z bliska) Kick (lub Hard Kick)	- B+ Hard
Throw (w zwarciu) Slash/Hard Kick	- B + Hard

EIJI:

RekkuuZan.......... D, DF, F + Slash
HishouZan.......... F, D, DF + Slash
Ryuseikyaku........(podczas skoku) D, DB, B + Kick or D, DB, B, UB +Kick
Shugekidan......... DF + Kick
Secret Move........ U, D, U, D, F, B, F, B + Hard Slash
Desperation Move:
Hyakki Moshuu Ken: F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + Hard Slash

KAYIN:

Sonic Slash......... D, DF, F + Slash
Deadly Rays......... F, D, DF + Slash
Scottish Moon....... (podczas skoku) D, DB, B + Kick
Leg Crush........... D, DB, B + Kick
Secret Move......... F, DF, D, B, DB, B, F, B + Weak Kick

Desperation Move:
Hell's Inferno: F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + Hard Slash

SOFIA:

Thunder Ring........ D, DB, B + Slash
Aurora Revolution... F, DF, D, DB, B + Slash
Rattle Snake........ D, DF, F + Slash
Laugh Taunt......... F, DF, D, DF, F, B, D + Hard Slash + Weak Kick
Secret Move......... DF, D, DB, D, DF, B, F, D + Hard Slash + Hard Kick

Desperation Move:
Call Me Queen: F, B, F, B + Hard Slash

RUNGO:

Fire Wave........... D, DF, F + Slash
Power Thrust........ F, D, DF + Kick
Batter Up........... F, DF, D, DB, B + Slash
Fire Strike......... D, DF, F, B + Slash
Secret Move......... UF, U, UB, B, DB, F, B, D + Hard Slash + Hard Kick

Desperation Move:
Mega Fire Wave: B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + Hard Slash

FO:

Mystic Sphere....... F, DF, D, DB, B + Slash
Pagoda Kick......... D, DB, B + Kick
Sphere Burst........ (podczas skoku) F, DF, D, DB, B + Slash
Traveling Sphere.... B, DB, D, DF + Slash
Claw Slide.......... D + Hard Slash
Small Fart.......... F, UF, U, UB, B + Weak Slash + Hard Kick
Laugh Taunt......... F, DF, D, DF, F, B, D + Hard Slash + Weak Kick
Secret Move......... Weak Kick, Weak Slash, Hard Slash, Hard Kick, B, F,B, F + Hard Slash + Hard Kick

Desperation Move:
Do Do Don Pappa: F, B, DB, D, DF, F, B + Hard Slash

MONDO:

Goriki Tenbu......... F, D, DF + Slash
Goriki Fujin......... B, DB, D, DF, F + Slash
Goriki Raijin........ (podczas skoku) D, DF, F + Slash
Shippu Tsuki......... D, DF, F + Slash
Shippu Tsuke......... D, DB, B + Slash
Secret Move.......... F, UF, U, UB, B, F, DF, D + Hard Slash + Hard Kick

Desperation Move:
Goriki Daibutsumetsu: D, DF, F, D, DF, F, B + Hard Slash

DUKE:

Southern Cross....... B, F, DF, D + Slash
Cyclone.............. D, DF, F + Slash
Head Crush........... (podczas skoku) D, DF, F + Slash
Knight Strike........ F, DB, D, DF + Slash
Secret Move.......... DF, D, DB, D, DF, D, B, F + Weak Slash + Hard Kick

Desperation Move:

The End: DB, D, DF, F, B + Hard Slash

ELLIS:

Tornado.............. D, DB, B + Kick
Flaming Crescent..... F, D, DF + Slash
Air Dance............ (podczas skoku) D, DB, B + Kick
Arc Slash............ (podczas skoku) D, DB, B + Slash
Ribbon Toss.......... F, UF, U, UB, B + Weak Slash + Hard Kick
Secret Move.......... DF, D, DB, D, DF, B, F, D + Hard Slash + Hard Kick

Desperation Move:
French Kiss: F, B, F, B + Slash

GAIA:

Full Steam........... B, DB, D, DF, F + Slash
Sea Slash............ F, B, DF + Slash
Arm Blast............ F, DF, D, DB, B + Kick
Secret Move.......... DF, D, DB, D, DF, B, F, D + Hard Kick

Desperation Move:
Next!: F, B, F, B + Hard Slash

SHO:

Double Rekkuzan...... D, DF, F + Slash
Shouzan.............. F, D, DF + Slash
Angled Shouzan....... B, D, DB + Slash
Leg Crush............ D, DB, B + Kick
Shugekidan........... DF + Kick
Ryuseikyaku.......... (podczas skoku) D, DB, B + Kick
Scottish Moon........ (podczas skoku) D, U + Kick
Eiji's Throw......... (w potrzasku) B + Hard Slash
Kayin's Throw........ (w potrzasku) B + Hard Kick
Secret Move.......... D, F, UF, U, UB, B, D + Weak Kick

Desperation Move:
Hyakki Moshuu Ken: F, DF, D, DB, B, DB, D, DF, F + Hard Slash

EARTHWORM JIM:

Tao.................. D, DF, F + Slash
Hey Honey............ F, D, DF + Kick
Groovy............... F, DF, D, DB, B + Slash
Oh Yeah.............. D, DF, F, B + Slash
Secret Move.......... UF, U, UB, B, DB, F, B, D + Hard Slash + Hard Kick

Desperation Move:
Reggy Raggy Noggy Ragne: B, DB, D, DF, F, DF, D, DB, B + Hard Slash

Więcej tipsów - na CD w katalogu Bonus2/Tips!

Army Men
(3DO)

Naciśnij ESC i wpisz:
Succumb - przegrywasz scenariusz
Triumph - wygrywasz scenariusz
Omnisicient - widzisz dużo więcej...
Aeroballistics - wsparcie z powietrza
Invulnerable - nietykalność sierżanta
Plethora - amunicja + broń
Pyromancer - naciśnięcie RMB = eksplozja
Paralysis - wrogowie tkwią w miejscu
Telekinetic - teleportacja sierżanta
Occultation - "stealth mode" dla sierżanta
Kahuna - kilka wymienionych wcześniej tipsów w jednym

Comanche GOLD
(NovaLogic)

Naciśnij R (radio) i wpisz:
PIGSOINK - jesteś MOCNY!
HARMONY - GPS Hellfire
6969 - najemnik
X666 - zabijasz Teammate
IMARAT - niewidzialność
IMACOW - zamrażanie czasu
LOADME - amunicja do broni
FIXME - naprawa uszkodzeń

Deadlock 2
(Accolade/Eletronic Arts)

Wciśnij Ctrl-F12 i wpisz:
PILE IT ON - surowce
Q40 - wszystko już wynalezione...
WALL2WALL - maksymalna populacja
BIGBRO - widzisz wszystko
SQUISH - wygrywasz scenariusz!
GREEBLIE - kończysz badania nad danym wynalazkiem
CHARISMA - zaprzyjaźniasz się z komputerowymi graczami
LEO - pokazuje surowce i jednostki wroga
Uwaga: kody nie działają w trybie kampanii!

Incoming
(Rage Software)

• Wpisz NUMBERONEDACRESTREET w menu głównym menu. Dzięki temu uzyskasz dostęp do wielu dodatkowych opcji.
• Wciśnij Shift i (trzymając klawisz) wpisz:
WHATSTHEPOINT - zmiana grafiki
SOLIDASAROCK - nietykalność
FLATBROKE - brak cieniowania
WIREWEWAITING - wyłącznie tekstur
GOURAUD - cieniowanie Gourauda
OLDMACDONALD - broń bazy przed... latającymi krowami!
FLYMETOTHEMOON - wycieczka na Księżyc
HAVEALL - masz wszystko
SUPERDAISY - jeden celny strzał = jeden trup
SUPERSHOOT - wiadomo...
INVUNERABILITY - nietykalność
INFINITELIVES - tu chyba też wszystko jasne?
INFINITEWEAPONS - nieskończona broń
MASTEROFTHEUNIVERSE - kombinacje z teksturami
Działają też (wtedy) klawisze:
F2 - łatwy strzał
F3 - nietykalność
F4 - nieskończone życie
F5 - wszelka broń
F6 - bombka
F7 - quit
F8 - save
F9 - load
F10 - ???
F11 - restart

INTERSTATE 76: NITRO PACK
(Activision)

Chcesz się zabawić? Zmień nazwę Phaedra Rattler na:
HOTAIR - balon na gorące powietrze
THETRUTHISHERE - UFO!
Tips działa też w Interstate'76.

Lords of Magic
(Sierra)

Naciśnij CTRL i \ by otworzyć okno dialogowe. Teraz wpisz:
Jackpot - 200 złota, kryształów i piwa
Puff - masz smoka!
Marathon - 1000 punktów akcji dla danej jednostki!
Hocuspocus - wiesz wszystko o czarach i masz 1000 mana...

Motorhead
(Gremlin Interactive)

Supercars-mode:
W "personal options" wpisz nazwę: Supercars i nazwę zespołu: Grem.
Mega-springs-mode:
J/w ale wpisz: Demon i zespół: Grem.

Outwars
(Microsoft)

macleod - nieśmiertelność
dirtyharry - amunicja
buzz - szybowiec
framerate - ilość klatek na sekundę
sneakers - Sneaker mode?
timewarp - licznik czasu On/Off.
thrasher - Thrasher mode - widzisz wszystkich wrogów na radarze
keymaster - nieskończone paliwo do jet packa
weaponcam - Możesz obserwować teren z kamer zamontowanych na pociskach.
bigears - "Placeholder Sounds" On/Off.
gohome - powracasz do punktu gdzie zacząłeś misję
Więcej - na CD.

THE REAP
(Take 2 Interactive)

Wpisz jako hasła:
diesheepdie - masz lepszą broń na starcie
absolutenot - nietykalność
sdivinorum - nieskończone życia
toughguy - wrogowie są trudniejsi do zniszczenia
Kody do etapów:
2 qbkcbedb
3 cclcbudc
4 5cmcb4fsb

UnReal
(GT Interactive)

ALLAMMO - amunicja
FLY - latamy
GHOST - przechodzenie przez mury
GOD - nietykalność
WALK - anulowanie działania dwóch poprzednich cheatów
SUMMON - daje ci taką broń, jaką wpiszesz po tym cheacie, np. SUMMON EIGHTBALL
PLAYERSONLY - zamraża czas. Powtórnie wpisanie anuluje cheat.
OPEN xxx - Wchodzisz do mapy o nazwie xxx (np. OPEN DIG)
BEHINDVIEW 1 - Widok w TPP
BEHINDVIEW 0 - anuluje poprzedni cheat
FLUSH - wpisz to gdy widzisz, że masz jakieś "zaciachy" z teksturami na ścianach lub postaciach.

UBIK
(Cryo)

W czasie gry naciśnij ALT i pojeździj myszką po ekranie. COOL!

PRENUMERATA

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4

Po co PIN?
Od początku marca 1998 roku każda osoba składająca zamówienie w naszym wydawnictwie dostaje swój PIN czyli numer identyfikacyjny. W razie pytań w sprawach zamówień lub w przypadku następnych zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Prenumerata i zamawianie archiwaliów:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki "od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy, sześć lub dwanaście numerów), stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Numery znajdujące się w sprzedaży od 3 tygodni (po 20-tym danego miesiąca), należy zamawiać w rubryce "Numery archiwalne". Ceny archiwaliów: nr 3/96 i 4/96 9 zł, pozostałe numery: 12 zł (1/96 - wyczerpany, 2/96 - wyczerpany, 7-8/97 - wyczerpany, 10/7 - wyczerpany). Zamawiając egzemplarz archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 1/98-styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych, wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty wysyłki zamówionych numerów, pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE.
7. Wpłata za miesiąc następny powinna być dokonana do dziesiątego dnia miesiąca poprzedzającego prenumeratę. Innymi słowy, jeśli chcecie otrzymać np. numer majowy, to [redacted]płacić wyliczoną kwotę do dnia 10-go kwietnia. Przekroczenie tej daty powoduje opóźnienia w doręczaniu prenumeraty.
8. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one integralną część czasopisma.
9. Prenumerata zagraniczna 100% drożej.

Nie szukaj swojego pisma w kioskach!
Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty . W poniedziałek w godz. od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
(Daniel Śniegoń, tel. 071 343 70 71 w. 338, e-mail: silver.biuro@mikrozet.wroc.pl).
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją, co dokładnie się z nimi dzieje. Zostaną sprawdzone i wymienione na sprawne.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca .... / 98 (słownie)
☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca .... / 98 (słownie)
☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przestanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca .... / 98 (słownie)
☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca .... / 98 (słownie)
☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca .... / 98 (słownie)
☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca .... / 98 (słownie)
☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	-	**Gran Turismo**	Sony Computer Entertainment	PSX
2	1	**Resident Evil 2**	Virgin/Capcom	PSX
3	2	**Tomb Raider**	Platinum/Eidos Interactive	PC, PSX, Saturn
4	4	**Tekken 2**	Platinum/Namco/SCE	PSX
5	5	**FIFA: Road to World Cup**	EA Sports	PC, PSX, Saturn, N64
6	6	**Crash Bandicoot**	Platinum/Sony	PSX
7	3	**Three Lions**	Take 2	PSX
8	7	**Grand Theft Auto**	DMA/Take 2	PC, PSX
9	11	**Die Hard Trilogy**	Platinum/Fox/EA	PC, PSX, Saturn
10	8	**Goldeneye 007**	Nintendo	N64
11	9	**Micro Machines v3**	Platinum/Codemasters	PC, PSX
12	10	**Tomb Raider 2**	Eidos/Core Design	PC, PSX
13	14	**TR2: Unfinished Business**	Premier Collection/Cendant	PC
14	12	**Ultimate Soccer Manager**	Sierra Online/Cendant	PC
15	16	**TOCA Touring Car**	Codemasters	PC, PSX
16	15	**ISS Pro**	Platinum/Konami	PSX
17	19	**Pandemonium**	Platinum/Crystal Dynamics//Sega	PC, PSX, Saturn
18	17	**Destruction Derby 2**	Platinum/Psygnosis/Argentum Collection	PC, PSX
19	18	**Theme Park**	EA Classics/Bullfrog/Acid Software	PC, PSX, Saturn, Amiga
20	23	**Worms**	Platinum/Ocean/Team17	PC, GB, Saturn, Mega Drive

TOP 5 PC

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Pięć najlepszych gier miesiąca

1	1	**Ultimate Soccer Manager'98**	Sierra Online/Cendant
2	-	**Incoming**	Rage Software
3	6	**Championship Manager '97/98**	Eidos Interactive
4	3	**Tomb Raider 2**	Eidos/Core Design
5	2	**Star Wars Supremacy**	Virgin/LucasArts

POLSKI TOP 10

1	2	**GTA**	226
2	1	**Quake 2**	185
3	3	**BattleZone**	178
4	-	**Fighting Force**	170
5	5	**TOCA**	157
6	7	**Myth**	145
7	-	**Incoming**	122
8	-	**Fallout**	112
9	-	**Książe i Tchórz**	063
10	8	**Jedi Knight**	058

A co u nas? U góry niewielkie przetasowania - Quake i GTA zamieniły się miejscami (choć GTA ma dość wyraźną przewagę nad konkurencją). BattleZone tkwi w miejscu, podobnie jak niedawny lider, TOCA, za to pomiędzy nich wskoczył od razu na czwarte miejsce Fighting Force! U dołu listy wrze - nadsyłacie coraz więcej propozycji (i przychodzi coraz więcej głosów - to bardzo optymistyczna prognoza!), zatem następne notowanie (zapewne za miesiąc) może wyglądać już zupełnie inaczej...
A propos głosowania: akceptujemy tylko kartki pocztowe, na których możecie maksymalnie głosować na 3 ulubione gry (za 1-sze miejsce gra dostaje 3 punkty, za drugie - dwa, za trzecie - jeden). Czekamy zatem na Wasze głosy!

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..........................
podpis przyjmującego

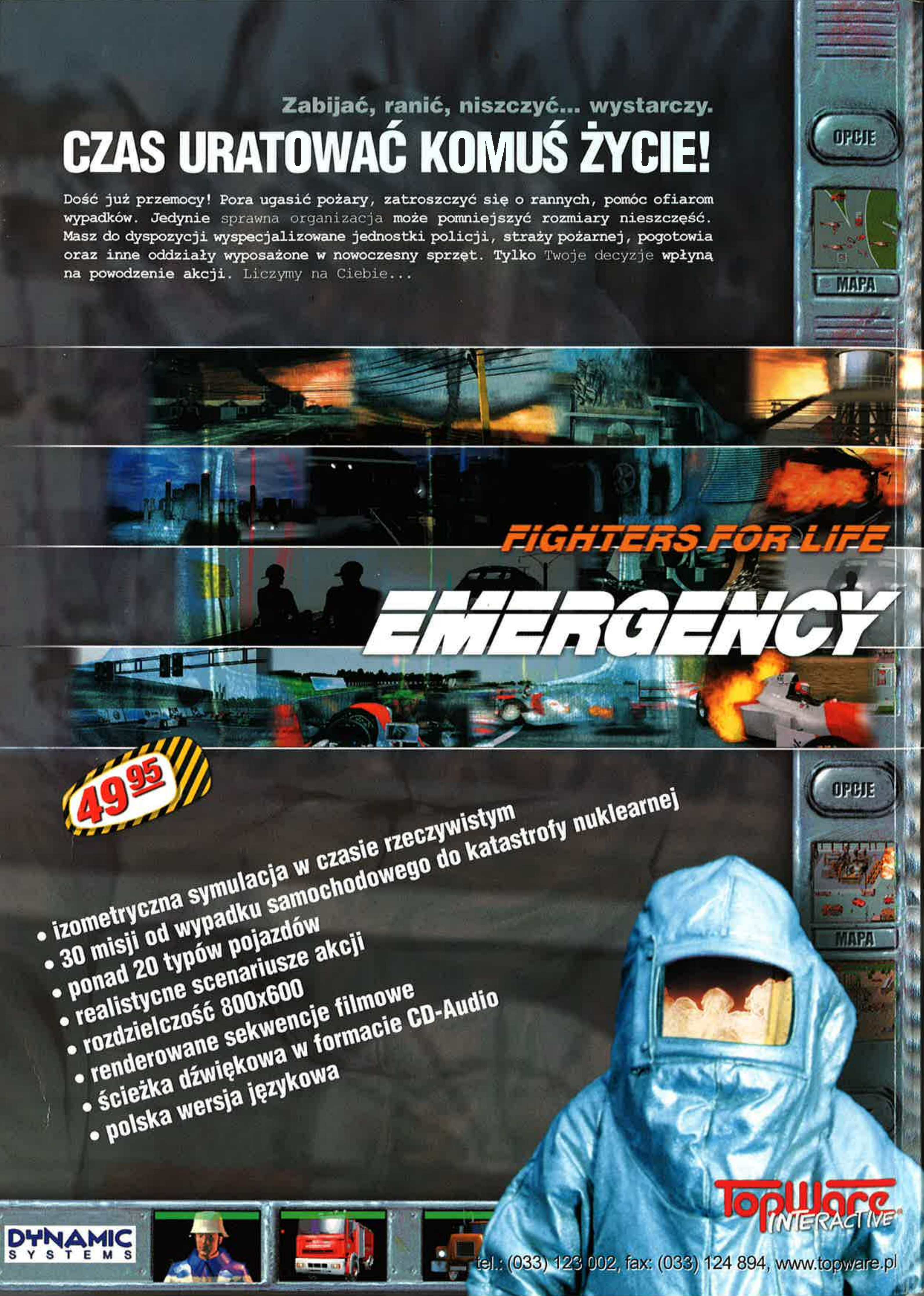
Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..........................
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..........................
podpis przyjmującego

Manga! Anime!
Kawaii
PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME
Cena: 4,95 zł
98 (12)
Sierpień 1998
AKIRA
twórca i anime
Jest takie miejsce we wszechświecie,
gdzie mieszka wyobraźnia.
To miejsce nazywa się... KAWAII...



Zabijać, ranić, niszczyć... wystarczy.
CZAS URATOWAĆ KOMUŚ ŻYCIE!
Dość już przemocy! Pora ugasić pożary, zatroszczyć się o rannych, pomóc ofiarom wypadków. Jedynie sprawna organizacja może pomniejszyć rozmiary nieszczęść. Masz do dyspozycji wyspecjalizowane jednostki policji, straży pożarnej, pogotowia oraz inne oddziały wyposażone w nowoczesny sprzęt. Tylko Twoje decyzje wpłyną na powodzenie akcji. Liczymy na Ciebie...
OPCJE
MAPA
FIGHTERS FOR LIFE
EMERGENCY
49 95
• izometryczna symulacja w czasie rzeczywistym
• 30 misji od wypadku samochodowego do katastrofy nuklearnej
• ponad 20 typów pojazdów
• realistyczne scenariusze akcji
• rozdzielczość 800x600
• renderowane sekwencje filmowe
• ścieżka dźwiękowa w formacie CD-Audio
• polska wersja językowa
OPCJE
MAPA
DYNAMIC SYSTEMS
TopWare INTERACTIVE
tel.: (033) 123 002, fax: (033) 124 894, www.topware.pl